感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana



Nisekoi
ANIME NEW TYPE

电子游戏软件

九七年七—十二月份合订本

经典印刷
永久收藏



Game Software

电子游戏软件

九七年下半年合订本

游戏的苍茫大地中

你绝不可随波逐流

跟随《电软》的脚步

擎起不败的旗帜



进入这飞翔的世界中吧！

SS	厂商	SEGA	类型	RPG
	媒体	CD-ROM	发售日	未定

AZEL-飞龙RPG

安琪

在旧世纪文明遗迹发现的神秘沉睡中稚龄少女。现在正受着使她觉醒的克雷曼卿之庇护。是旧世纪人类吗？还是…？

在古代文明的遗迹中发现的谜之少女！！

旧世纪遗迹、帝国、攻击生物、飞龙…，就像解谜一般，一连串地难以理解的话语之飞龙骑士的世界究竟是…！？

WORLD OF PANZER DRAGOON

克雷曼卿真正的目的是什么？在遗迹里发现的「安琪」究竟是谁呢？

某日在帝国的遗迹发掘场发现了一位谜之少女。此时，应是自己人的空中战舰，却残杀了警备士兵。并且留下了「被你们发现了，不能让皇帝知道这少女的存在。」的留言…，幸存的艾吉也被丢入了遗迹深处。



▼库力亚的变种是种不吉祥的象征。但兰蒂却沒杀死带有翅膀的拉基。



库力亚

以2脚步行的畜牧兽。虽为攻击生物的一种，却被人类饲育着。也有村子以调教库力亚为职业，缺点是难养。



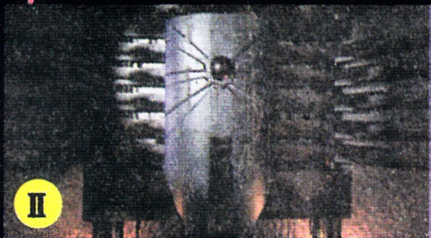
▶专门狩猎攻击生物的士兵——凯尔·布留肯也将库力亚当常用兽使用。

绝对的存在（主仆关系）

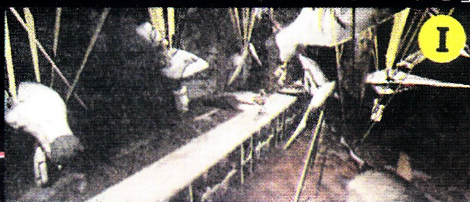
?

帝国与旧世纪的遗迹

帝国军研究之遗迹，使旧世纪遗物“机械与生体组织的融合品”复活成功。然而，过剩的力量却引发了无意义的战争，夺走无数生命和大地。



▲企图以強大的力量去支配人们的帝国，想利用持有強大破坏力的旧世纪遗物。



▶使用旧世纪力量的飞空战舰，战地炮台等的新兵器都已开发。



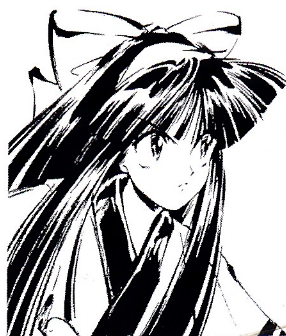
※Ⅰ…飞龙
Ⅱ…飞龙Ⅱ之画面。

真说·原画烈传



虽然是黑白页，仍能给你震憾感觉，譬如史蒂文·斯皮尔伯格的《辛德勒的名单》就是以贯穿全片黑白画面给人以彩色片无法比拟的效果。当然这是大师之作，这里只是班门弄斧罢了，下面大家看到的就是SNK新作《真说侍魂武士烈传》的设定原画。也许彩色版大家都见过了，这里先回顾一下吧，留心续报，否则就无法成“传”了……







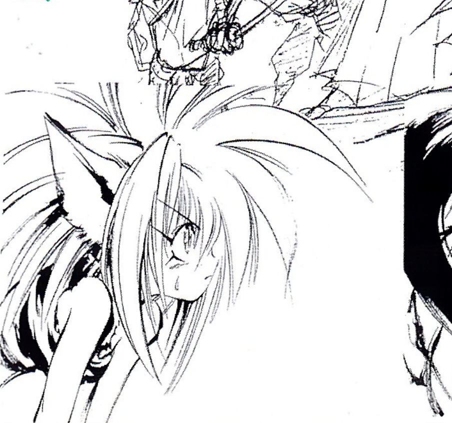
画说烈传纵横
驰骋八方四面







真心剑士虎踞
龙盘南北西东



饿狼风云录之

金加藩

绝不容许恶势力存在！

必杀技



从空中奇袭而来，踏向对手的杀招。



向前方移动的同时出腿攻击的招术。



金的熟练对空技，有无敌时间存在。

凤凰天舞脚

自空中像“飞翔脚”似地回旋踏踢对手，连续不绝的超杀。



不太引人注意的招式，对空技，与“飞燕斩”



能使飞行道具消失。有异曲同工之妙。



金的一代比一代绚烂的乱舞技，在地面滑行突进后对敌手进行无情乱舞打击。

姿势



一抱拳，然后说句日语（为何不是韩语？）



只要一输了，他的2名爱子就会登场。



带领2名爱子，斗杀强豪！传说中凤凰的力量，正义乱舞！

衣着



黑色道服红色腰带，与「饿狼2」中的角色一样。



全作共通的1P角色，白色装扮（装白马王子？）。



对吉斯、克劳撒、劳伦斯时的登场画面。



与「RB」饿狼一样，衣襟边缘变为青色了。



衣襟边缘变为绿色，很鲜艳吧！



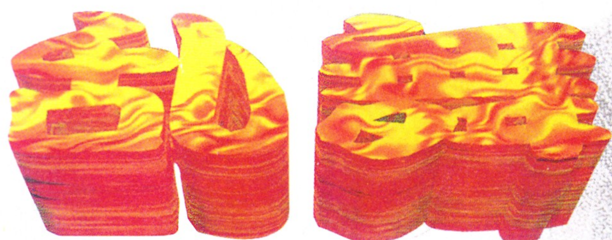
蓝色道装红色腰带背后有韩国国旗。



被称为赤色金的2P角色。

个人档案

- 格斗门派：跆拳道
- 国籍：韩国
- 职业：跆拳道教练
- 生日：1964年12月21日
- 年龄：33岁
- 身高：176cm
- 体重：78kg
- 血型：A型
- 趣味：卡拉OK
- 好食之物：（烧）烤肉
- 厌恶之物：恶
- 关心之人：两个儿子
- 擅长运动：体操
- 喜听之音乐：情调歌谣
- 特技：教课时进行热水淋浴泡澡？



乱舞势力 VOL.7

今年7月第五届NEO·GEO人气角色投票评选降下了帷幕，虽然此评选是在遥远的东瀛举行的，但我相信大家也会感兴趣的，在总共230名角色中究竟谁是拥有最多FANS的呢？下面公布结果，吹号，打鼓……

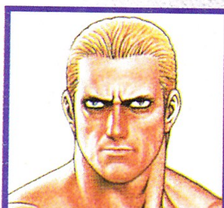
—SHADOW PHOENIX

综合BEST 20

位置	角色名（所在GAME）	票选数目
①	草雉京（KOF系列）	2160
②	娜可露露（侍魂系列）	1732
③	不知火舞（饿狼传说、KOF系列）	1604
④	莉安娜（KOF系列）	1458
⑤	金加藩（饿狼传说、KOF系列）	1392
⑥	八神庵（KOF系列）	1292
⑦	山崎龙二（饿狼传说、KOF系列）	1206
⑧	麻宫雅典娜（KOF系列）	1139
⑨	绯雨闲丸（侍魂系列）	1072
⑩	坂崎由莉（龙虎之拳、KOF系列）	944
*⑪	丽丽·凯（饿狼传说系列）	855
⑫	莉姆露露（侍魂系列）	840
⑬	薇思（KOF系列）	780
⑭	玛丽（饿狼传说、KOF系列）	705
⑮	特瑞·伯格（饿狼传说、KOF系列）	690
⑯	京（龙虎之拳、KOF系列）	616
⑰	坂崎良（龙虎之拳、KOF系列）	602
⑱	秦崇雷（饿狼传说系列）	532
⑲	吉斯（饿狼传说、KOF系列）	507
⑳	比利（饿狼传说、KOF系列）	493

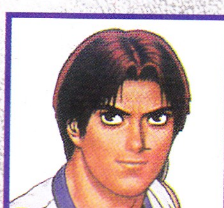
（注：带"*"号为非使用角色）

男性读者评选角色BEST


5 吉斯（不死大哥大）

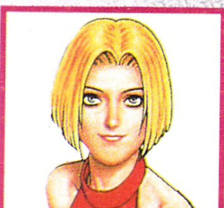


4 特瑞（饿狼超战士）

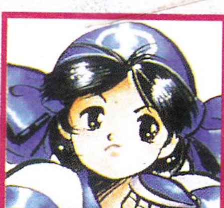

3 金加藩（绚烂腿技王）


2 草雉京（玩火一代男）


1 绯雨闲丸（仗剑美少年）


5 玛丽（旋杀女战将）


4 藤堂香澄（降破新一族）


3 莉姆露露（冰雪小巫女）


2 麻宫雅典娜（超水晶女杰）


1 娜可露露（鹰狼新传奇）

女性读者评选角色BEST


5 坂崎良（龙者无敌）


4 山崎龙二（大哥风范）


3 金加藩（凤凰无敌）


2 八神庵（妖邪力量）

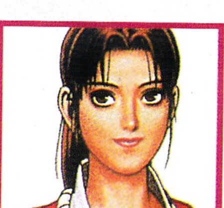

1 草雉京（火之皇子）


5 丽丽·凯（到底是谁）


4 薇思（猫样狂女）

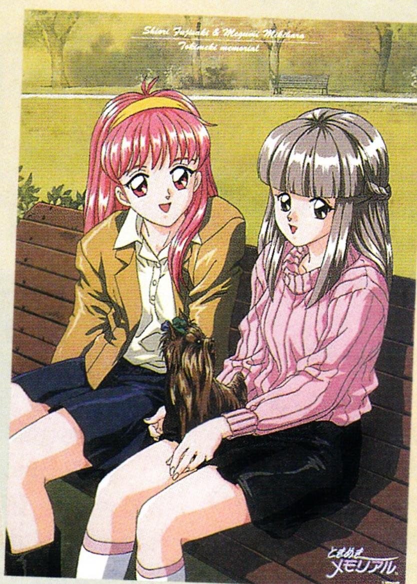

3 坂崎由莉（巾帼霸王）


2 莉安娜（特殊部队）


1 不知火舞（万种风情）

永远"心跳"的回忆









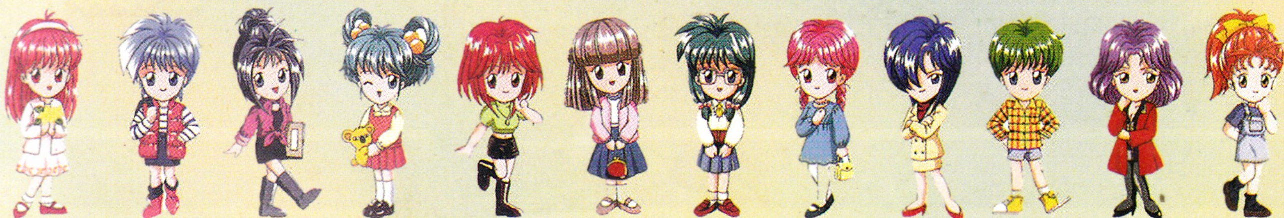


众所周知，KONAMI（科乐美）公司的著名养成SLG《心跳纪念品》无论在日本还是中国以至欧美她所拥有的拥趸可以用千万来计算，她的魅力相信不用我赘述了吧，7月份SS与PS同时发售的《虹色的青春》更令"心跳"迷们心跳不止。

心跳回忆，FOREVER!尽管笔者对她不是太感兴趣，但她的万种风情毕竟令玩家们"难以自拔"，不得不佩服科乐美的厉害，告诉大家一个秘密：魔法师和PERFECT奥特曼可全是以之为偶像，尤其是前者，从他的《LEVEL、LEVEL UP》可略知一二吧！

Let's go to the "TOKIMEKI" WORLD!

多年后心中跳跃的仍是
那回到浪漫青春的记忆！





世嘉公司的家庭用最新游戏机“土星”在人们心目中的形象是非常強的，它的目标是成为世界性的综合娱乐企业，其中一大支柱就是世嘉的PC事业……

世嘉向PC世界的挑战

世嘉不会放弃PC这片阵地的，只不过是时间的问题！

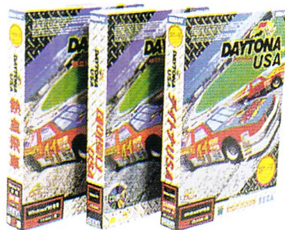
世嘉给人的印象一直是在街机领域及家用机——次世代的SS上称霸，难道SEGA在PC方面就是弱者了吗？

不，下面让我们来听听世嘉PC研究开发部经理大高宽之是怎么说的吧！

大高：实际上现在的CS部门（主要是“土星”等事业部门担当）的前身就是个人电脑（Pesonal Computer）事业部。除此之外，世嘉的PC事业之开端大体是与消费者的需求同步的，生产第一代PC"SC—3000"、游戏专用的"SG—1000"主机。这些都是很早以前就面市的了。当时是继NEC、富士通两家公司后第3家在个人电脑行业中发卖软硬件的，而且价格之低可谓让人难以想像啊！（笑）。这之后的"SC—3000H"推出后也根据消费者的需求换位，进而先后发售了MEGA DRIVE（世嘉五代）和GAME GEAR两款超强专用游戏机。1991年与IBM共同开发的机器"TERADRIVE"是第2次PC事业的开始，那时硬件变为事业的中心了。现在呢？PC事业部的第3步开始了，软件中心已经始动了！原因是去年年末听到“世嘉再等不了多久就会很快消失了”这样在PC界的传言……

世嘉的格斗游戏有着不动的地位，如《VR战士Remix版》，在消费者中卖得最多的《飞龙》，使用世嘉的招牌人物的《SONIC CD》三款超人气游戏在PC的3D游戏开发中是非常困难的，这其中的艰难就不说了，电脑的3D技术处理能否将原本在游戏机上异彩纷呈的世界高度移植过来，且速度更快，操作感更佳，色彩更鲜艳，音响更悦耳等诸多因素皆比在游戏机上出色呢？这就需要我们的技术人员无数个彻夜不眠的奋斗了。

关于配置方面，最低也要“奔腾90”以上哦，而且新版游戏对应MMX、Direct 3D等最先进的系统，而即将预定在10月后发行的《电脑战机 VIRTUAL ON For Power VR》更是要求奔腾166以上，32M以上内存……哈哈，真是要人命啊！



三款不同版本的《DAYTONA USA》（分别为中国台湾、韩国、日本版）

世嘉永远与PC用户心连心

让我们用几张简单的图片来回顾一下世嘉PC事业部的历史吧！

世嘉硬件第一号就是个人电脑事业部开发的"SC-3000"，对应BASIC语言，可进行计算及日文打字，以低价3万元发售。然后就是与IBM共同开发的"TERADRIVE"了。现在第3次挑战即将开始！



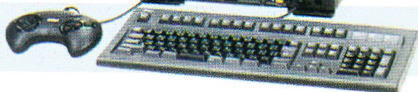
SC-3000 (1983.7；29800~33800日元)

世嘉继NEC富士通后的进军PC行动1号令，装备有专门的扩展口，对应游戏。

テラドライブ (1991.5 - 14800~24800日元)

很帅的与IBM开发的PC/AT互换机。可以PLAY MD的软件，还可以自己做游戏，不失为一部很有创意的机器。







SF7000

实际上发行很少的幻（？）之产品。可接驳SC-3000 (H) 的扩张槽使用，特征是可保存数据和接驳打印机等特殊功能。



'97特别队参见




THE KING OF FIGHTERS'97

新斗士演义公映




个人参赛队

八神庵再披战袍，以个人身份参赛，不再与别人组队，这就是孤傲的他……

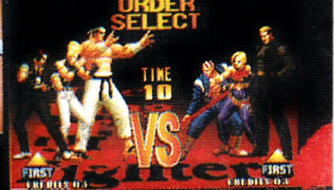
新面孔




虽然仍未练出火炎，但矢吹真吾必竟还是从属于草雉流的啊，草雉短发无火版？！

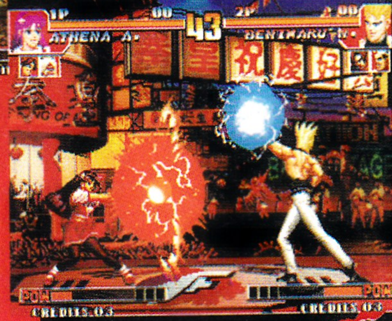








此次他的恋人尤纪也登场了，有了心爱的人「助阵」，他仍能一统自己的KOF霸业吗？尤其是此次的强敌又增加了几位！努力吧，草雉！



你准备好了吗？

“攻击闪避”等“94”、“95”中的基本系统与“96”中改良的系统均在本作中有所体现，因为本作中导入了两种可供选择的模式。




EXTRA MODE
（KOF'94、'95类型战斗模式）



ADVANCED MODE
（KOF'96类型战斗模式）

X-MEN 对街霸

SS	厂商 CAPOM	类型 FTG
	媒体 CD-ROM	对应 4M RAM 卡



罗可



昔日X-MEN的敌手，今朝也加入 X-MEN 兵团了吗？给敌手以致命香吻吧！

风暴女

是她了！飞行的 X-MEN 2代目首领就自由操纵天象、气候、乘风





塞可罗斯（队长）

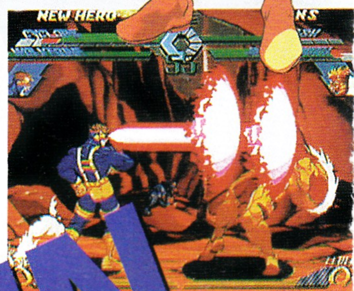


X-MEN 初代头领，运用光束向对手进行全范围攻击的具有统帅能力的战士。



狼人

以高速著称，玩弄对手于股掌之间的狂战士，除了锋利的爪子外还拥有超级回复的能力。



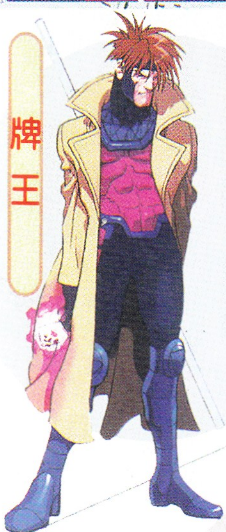


纵横四海的正义英雄之师 X-MEN

牌王



辅助风暴女，并以此加入X-MEN的手持棍棒及拥有可充电继的豪气斗士。



嘉米

于《超级街霸II》中登场，来自英国情报组织的漂亮女孩。



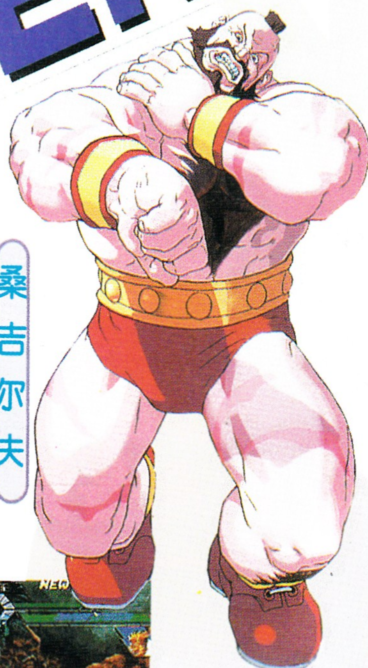


瑜珈

手足皆可自由伸缩，练就一身钢筋铁骨，口吐烈焰的印度怪人，本作中的招式更夸张啦！

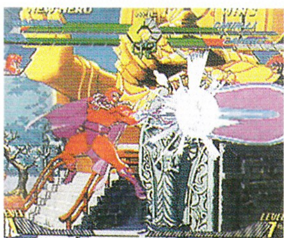


桑吉尔夫





名震天下的令人惊叹不止的投摔技就是这位俄国摔跤手的拿手好戏，破坏力之強可想而知。



操纵最强磁力的怪力战士，曾与正牌X-MEN军团展开不眠不休的殊死格斗。

MAGETO(磁力使)

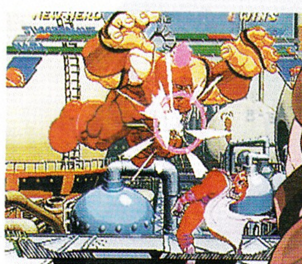


狼人的宿敌，与X-MEN是纯粹的敌对关系，战斗方式与狼人几乎全部相同。

剑齿虎

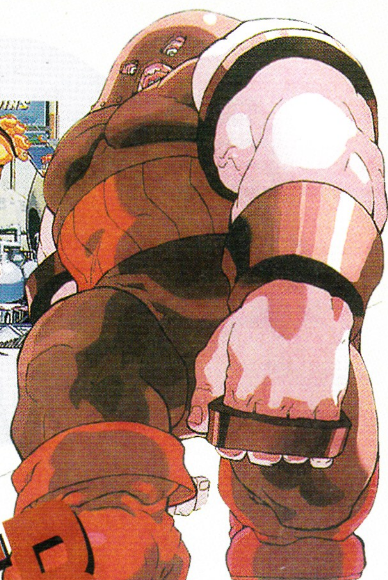






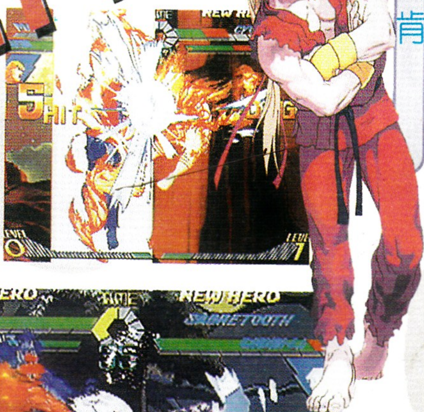
JUGGERNAUT

拥有不死身的肉体，实际上也是X-MEN的敌人，为X-MEN创始人的义弟。



格斗GAME的开山鼻祖 STREET FIGHTER

隆永远的最好对手和最好朋友就是这位金毛的肯了，很厉害哦！



肯



维加

恶组织SHADOW的总裁，被称为魔神的他可拥有自由控制精神的邪恶招术。



隆

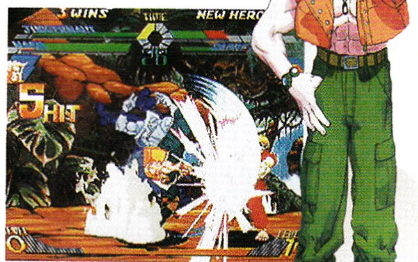
《街霸》系列的主角，为寻求比自己强的敌人四处旅行，浪迹天涯。



以強横的拳法闻名天下，隆的师叔，因觉悟了杀意的波动而爆发出无穷潜能的最強战士。

豪鬼





纳什

《街霸II》中鼎鼎大名的大兵古烈的亲密战友，以冷静著称，招式与古烈大同小异。

《街霸》系列中人气度最高的女性格斗家角色，可是中国人哟！



春丽

霸王街头

004

一阵秋风袭来，这群街头战士也随着这股风来到了大家身边。近来他（她）们也没有什么大举动，只是集结前数代英雄来个《精选集》在PS及SS上同时出击。这次为大家献上的几幅《超级漫画英雄对街霸》的精彩画面，以解"SF"眼之痒，同时也会有部分其他SF作品的画面出现，留心看吧！你会发现不少有趣的东东的哦！

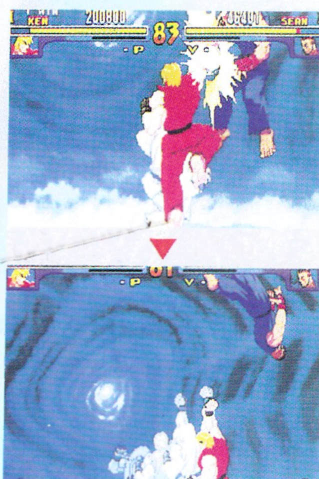
——SHADOW PHOENIX



《超VS街》的美版宣传海报



豪鬼与肯的强力全体攻击，波动＋升龙二↓↘→＋重P、重K同时按下



《街霸III》中肯的对空超杀，可惜不能全段击中，遗憾吧！



漫天火炎。2/3屏幕的异形大哥合力使出的招式，瑜珈与《漫画英雄》中的那位



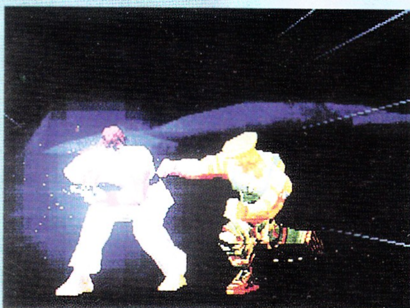






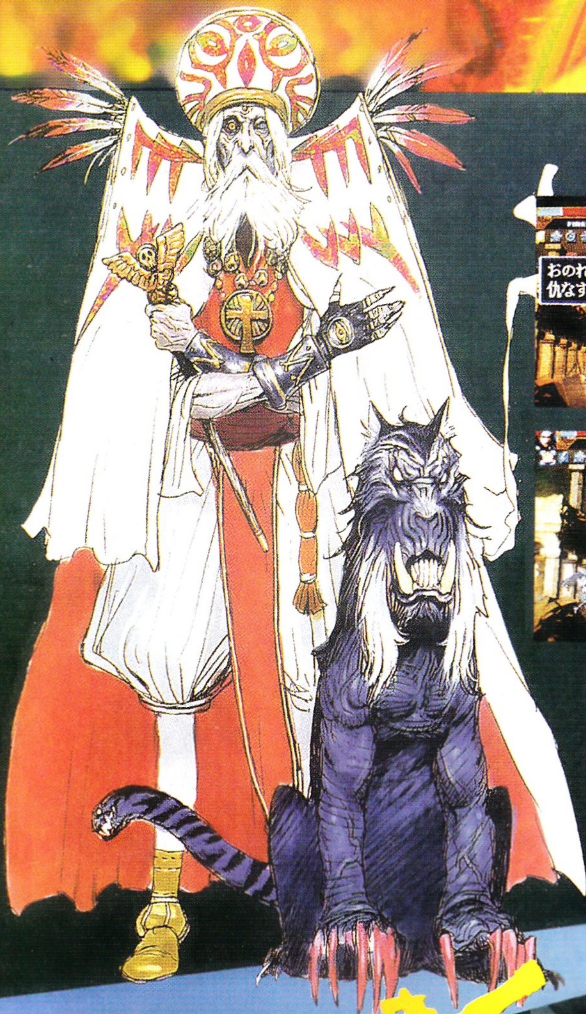
来自CAPCOM街机新作，以Q版CAPCOM角色为人物的《口袋战士》中樱花痛打息吹的一幕。

隆的真空波动拳在《EX》中对付古烈，大兵还在点轻拳吗？





看得出来这位瑜珈大哥究竟是真人还是蜡像吗？







自由自在操纵魔物的魔军参谋

魔术师 库鲁魔

这里为大家介绍的这两位BOSS全是一等一的高手哦！

这位泰坦罗斯国中被称为“暗之魔术师”的军师，由于拥有魔法的契约，可自由自在地操纵魔物们。自古以来一直侍奉魔王以夫达，成为他的忠实部下—魔军参谋，心怀野心且从不讲信用。（年龄：112岁，身高：165cm）

计划邪神复活的暗黑剑士

魔王 以夫达

治理大陆北部泰坦罗斯王国的王者。因为要让邪神海拉达欧斯复活，而要其复活即必须要攒齐具有强大魔力的精灵石，于是他，这位旷世稀有的暗黑剑士准备出击。（年龄：42岁，身高：208cm）

游戏中主角为阻止邪神海拉达欧斯的复活，仗起魔剑SOL DIVIDE（太阳表决）与妖剑海露斯势不两立。





SOL DIVIDE 太阳表决

剑与魔法交织在一起的梦幻RPG！

PRINCESS CROWN

プリンセス クラウン

公主的王冠

机种：SS　厂商：ATLUS　类型：A·RPG　媒体：CD-ROM
发售日：预定7月下旬

现在的A·RPG已经远远摆脱了初期的那种不伦不类的感觉，这款即将或已经发售的游戏，单从画面的品质来看，已经相当诱人了。

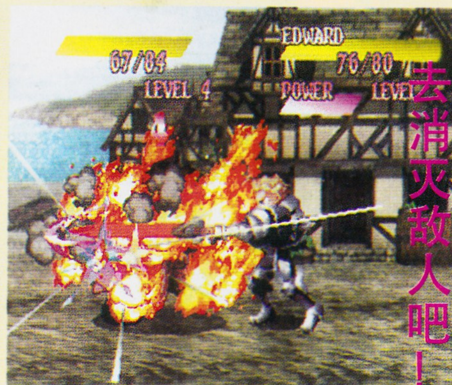
由于父亲被杀而展开旅程的少年



这里公开一名男主角爱德华的战斗画面！

这个游戏的主角是格拉德利艾尔，但这里介绍的却是他的一位从属角色——大剑使者少年爱德华，从画面上绚丽的攻击中去感受游戏的刺激吧！

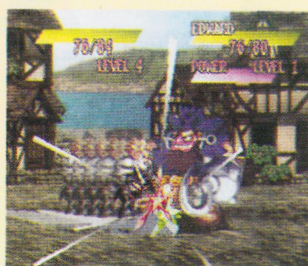
→爱德华是一位年仅十六岁的屠龙战士，他的剑技是我流一派的。



手持大剑去消灭敌人吧！



←他的父亲名叫格尔格塔，被称作魔人。但是却被别人杀死了……



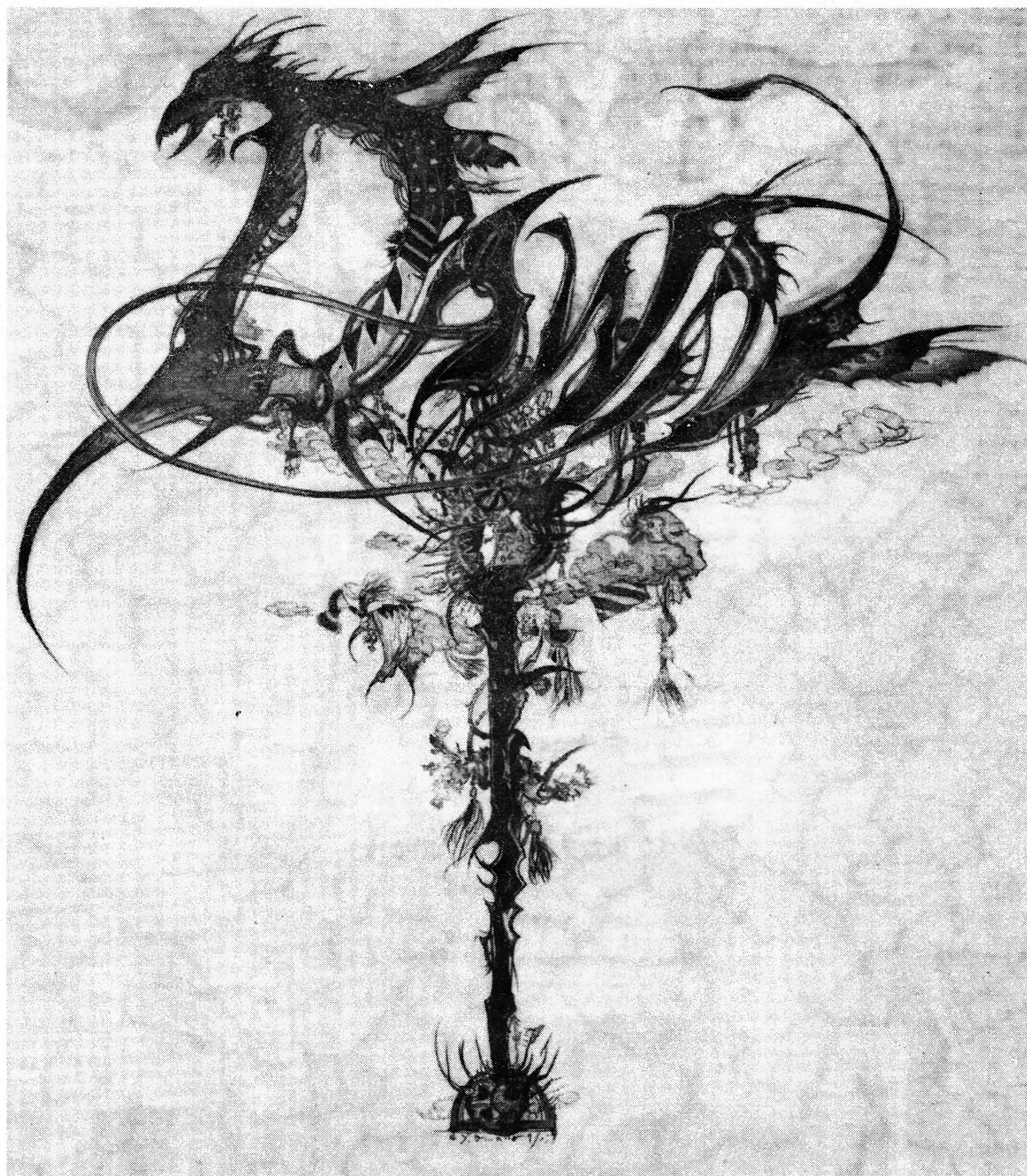
←虽然只有爱德华的攻击，但想来主角的攻击也会是多姿多彩的吧！



←这样的格斗场面有些象《守护英雄》的画面，感觉很刺激。

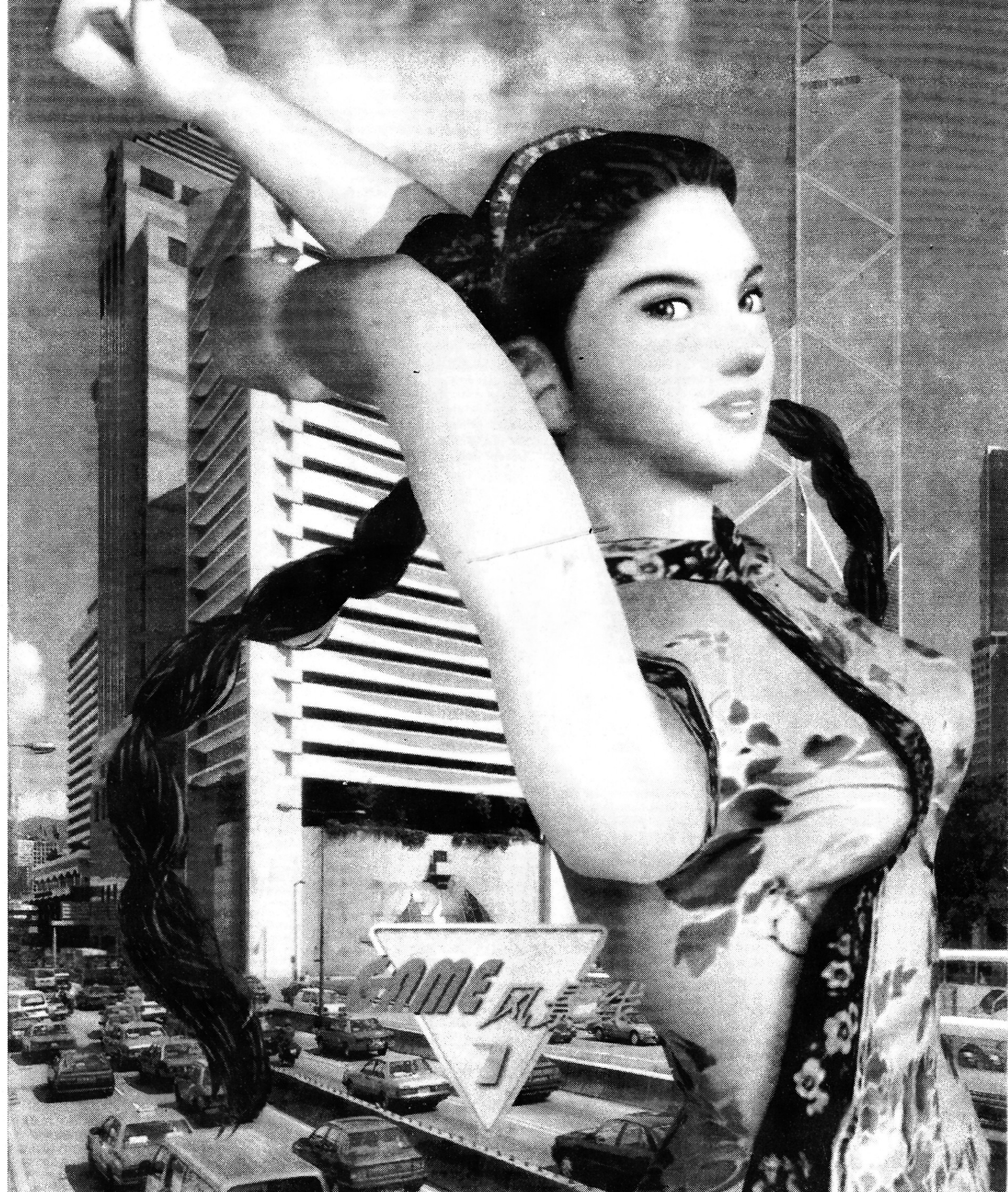
电子游戏软件

九七年7月—12月合订本



电子游戏软件杂志社监印

电子游戏软件



97·7期目录

贺香港回归!!!



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

You Xi Xin Wen Yan

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

欲知游戏新闻，请看

A AMUSEMENT 各电脑巨人亮相上海滩 上海第二届电脑展开幕

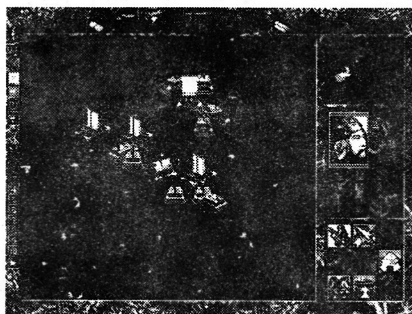
本刊讯（记者：KEN） 97上海国际计算机及网络展览会暨上海第二届电脑展于5月14日至18日在上海展览中心开幕。数百家来自世界各国和国内著名的电脑硬件、软件公司，以及超过10万名观众参加了是次展览。其中MICRO SOFT公司的展区最引人注目，该公司展示了最新的网络软件和新的OFFICE系统。而IBM公司，也因为有刚刚战胜国际象棋世界冠军的“深蓝”助阵而获得大家的青睐。据悉已经有数家国内大型企业（包括宝钢）购买了“深蓝”小型机系统。

游戏软件方面最为出名的当属“EA”，挂有“电子艺界代理商”的牌子满场可见，但游戏却仍然只是“实况NBA”、“FIFA 97”和“OVER DRIVIN”等几个老游戏在撑市面，尽管有各种赠送活动，但仍然是看的人多、买的人少，使人有明日黄花、略见凋零之感。而国产游戏境况更为不佳，问津者寥寥无几。

另据来自上海的消息，原定5月举办的深层次电玩探讨会未能如期举行，具体原因不详。有关情况将在记者与有关方面进一步联系之后刊出，请读者加以注意。

S SOFTWARE 前导公司《三国》系列第二作《赤壁》正式上市发行

（本刊讯） 据最新消息，前导软件公司决定将本来只以捆绑销售方式推出的《赤壁》标准版也将零售发行，定价98元。



◀这是《赤壁》的水战场面。

据前导公司方面介绍，标准版和豪华版的区别主要在AVI的播放效果和网络功能的搭载两方面，而在游戏性方面两种版本可以说丝毫不差，并且标准版的发行日期定于6月28日，而豪华版却要在近两个月之后才会推出。这对这款即时战略游戏期待已久电脑玩家来说无疑是一个喜讯。相信不少读者在看到本刊时已经在鏖战《赤壁》了吧。而追求精美的玩家要想得到豪华版的话恐怕要等到8月份了。能看到那种在MMX技术支持下可以全屏流畅播放的魄力AVI场面会有什么样的感觉呢？

A AMUSEMENT 各路英豪云集北京 明星店中诞生“VR明星”

本刊讯 5月25日，北京97年春季VR战士大会决赛在位于北京东四的世嘉华瀚明星店中举行。由预赛选拔上来的16位“VR战士”（其中还包括一名女将）进行了激烈地角逐。现场一百多名观众围在比赛的机器旁边，在他们的呐喊助威声中，场上的气氛十分热烈。

这次比赛，在北京是头一次，选手中包括有北京、上海、日本、韩国的“VR战士”爱好者，水平都很高，令观众大饱眼福。

比赛终了，上海选手徐升使用陈洛打败了使用结诚晶的北京选手刘浩，夺得了冠军。笔者认为，这是与上海先进的街机市场管理办法有关的。在开放正规化管理的大环境下，上海的街机市场一直是走在全国前面的。希望北京乃至全国的各级管理部门能够认真学习和吸取上海甚至外国的先进管理经验，抛弃幼稚思想，使我们的电玩市场能逐渐走向开放的、正规化的健康市场。

S SOFTWARE 即使玩不到，也能过眼瘾 国内推出第一套多媒体攻略本

本刊讯（记者：KEN） 国内第一套以多媒体形式软件攻略本即将推出，从而填补国内游戏界在这方面的空白，这是记者于最近得到的消息。

该攻略本计划以VCD 2.0版本为格式制作，主要内容包括新作介绍、动作游戏指南、AVG答疑、秘技天地等栏目，由于采用了VCD为媒体，使游戏内容的可看性大大增强。

目前该VCD的制作计划已经大体商定，双方正在为具体的制作内容和方法进行协商。开发元之一的杭州亚洲计算机软件技术有限公司表示：国内的一些电玩界名家和高手将客串表演，而且由于将使用电影制片专业级的摄录系统和特技系统，成品质量将具有一定的水平。



万岱内讧激烈 世嘉婚姻破裂

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉企业和万岱株式会社于5月27日召开记者招待会，宣布预定于今年10月1日开始的合并计划取消。由于会社内反对合并的呼声相当高，于同日早些时候召开的万岱董事会议作出决议，撤回了原定与世嘉的合并计划，并通告世嘉，得到了世嘉方面的统一。

世嘉和万岱宣布，今后两家会社将签订新的业务合作协议，继续保持和发展密切的业务往来。但是，突如其来的『婚变』显然已经严重地破坏了两家公司原有的平衡关系，未来的合作计划不容乐观。

在27日晚上于东京都内某酒店召开的记者招待会上，万岱社长山科诚表示，由于『会社内部反对意见很多』，而且『仍有部分条款未能与世嘉达成一致』，万岱『对未来合并后的互利效果难以作出清晰明了的判断』，因此最终作出了取消合并的决定。在被问及将来条件成熟时是否考虑恢复合并计划时，山科表示『目前没有这样的计划』。

中山隼雄对万岱的突然变化表示『非常失望』，但是他又表示，在『世嘉万岱的新业务合作协议签订之后，世嘉的战略方针并不会有任何变化。』

世嘉与万岱的新业务合作计划主要包括：1、电子宠物『たまごっち』及其他万岱拥有版权的人物形象在世嘉的娱乐设施内活用；2、共同开发家用多媒体商品；3、在制造业和流通业方面保持紧密的合作等等。但是，这与预想在实现合并之后与迪斯尼乐园相抗衡的计划相比，已经大打折扣了。

合并于27日宣布取消之后，28日世嘉股票保持稳步上扬的态势，收盘价比前日上涨了80日元。而万岱的股票却急速下跌，最多时下跌了170日元。据称由于世嘉宣布与万岱合并、同时万岱的股票可以0.76∶1折换世嘉股票以来，不少股民为了获得差额利润而大量购进万岱股票。27日的突然袭击是导致万岱股票下跌的主要原因。

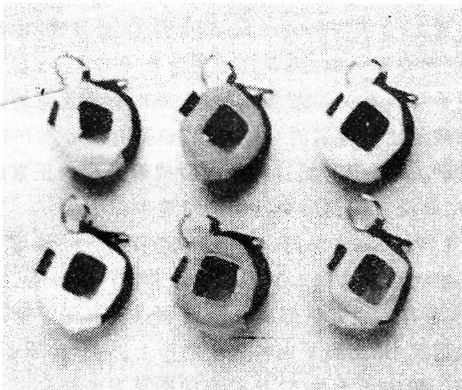
世嘉、万岱合并计划的撤消，再一次表明了不同行业之间的合并之困难。有消息表示，此次合并受到了政府的支持，而且实质上属于世嘉出资收购万岱，故而在万岱员工中产生了强烈的反响。一直密切关注着合并过程的本刊，在第一时间得知『婚变』可能发生的情报之后，立即派出记者与各方面联系采访，获得了大量第一手资料。在本期有详细揭露合并并取消内幕的特写，以及对万岱未来发展的预测文章，请读者万毋错过。



“福蛋”无福 万岱依然亏损

本刊日本专讯（记者：KEN） 虽然万岱的电子宠物“たまごっち”为万岱获得了大约35亿日元的收入，并从中赚取了10亿日元的利润，万岱97年的连结利润仍然大幅度滑坡，赤字高挂。“福蛋”并未给万岱带来丝毫的福气。

据万岱发表的营业报告称，万岱到97年3月期的营业额为2300亿日元，比去年同期减少8%，玩具与模型关联部门更是减少了12%以上的营业收入。在为了提高人气度而在美国举办的“恐龙战队”巡回展和家用游戏机软件更是陷入了相当被动的局面，另一个牵制了万岱获利的“鸡肋”是其64位元主机——“PINPIN ART MARK”。以上方面一共给万岱带来了大约65亿日元的赤字，从而使万岱在96—97年度亏损了超过28亿日元，与去年同期190亿日元的盈利相比简直是天壤之别。



◀目前正在全球风靡的电子宠物派生了无数的副产品，这种小袋子就是其中之一。



不幸为幸 世嘉喜获丰利

本刊日本专讯（记者：KEN） 万岱的突然“退婚”并未给世嘉带来多大的影响，而且由于策略得当、方针转换及时，世嘉在97年度的利润有所增加。

根据该公司的营业报表显示，世嘉到97年3月的营业额为4328亿日元，比去年同期增加了12%，营业利润达150亿日元，是去年同期的两倍。其“高收入、低盈利”的状况已经开始有所改善。

世嘉的业务用机（街机）在国内外的销售继续保持上升的势头，利润持续增长。家用游戏机方面，欧洲事业开始重新构筑，美国世嘉仍然有近200亿日元的赤字，海外市场的疲软情况尚未完全摆脱。



一发逆转的24小时

——世嘉万岱"退婚"内幕

特约撰稿人：叶伟

一九九七年五月二十七日下午三时，第二次业界中的"阪神地震"从日本东京都某酒店内传出来：预定于十月一日正式实行、已经完成了大量筹备铺垫工作的世嘉、万岱合作计划宣告取消！如同年初宣布两个会社合并一样，这次令人难以置信的"退婚"同样使业界和玩家震惊不已。甚至就连世嘉本社和中山隼雄，也万万没有料到仅仅在山科诚作出承诺不到24小时内，局势竟然会发生如此之快的逆转！

最担心的事件终于发生了

万岱的踌躇和犹豫不决，从一开始便表露无疑。

从1月23日宣布合并计划，到3月18日发表"世嘉万岱企业"的新会社名称，到4月底制订合并合同，万岱方面的配合似乎一直有欠和谐。山科诚也多次有意无意地通过新闻媒体表示出对世嘉的一些抱怨，显得有点心不在焉。

当时的人们，只是把这种情况看成磨合期内正常的冲突和反应，并没有想到巨变已经悄悄地来临……

5月1日，万岱宣布原定在5月22日召开的认可合并合同书的临时董事会议，推迟到7月进行；两星期后的5月14日，署有八成万岱部次长级别职员签名的"请求合并延期之请愿书"交到了山科先生的手上；5月19日，万岱再次宣布，预定于5月22日召开的决算发表暨合并认可董事会议延期至5月28日进行；5月23日，万岱科长级职员提出了"请求重新考虑合并计划之请愿书"；5月26日，万岱宣布废除5月1日决议，不再推迟认可合并合同书，并召开记者招待会，表示将会"把合并进行到底"……

万岱由请愿书导致的一系列剧烈震荡引起了世嘉和CSK方面的警觉，两家公司开始密切注视起万岱社内的细微变化，26日深夜——就在"退婚"爆发的前一天晚上——已经嗅到弥漫硝烟的CSK会长大川功致电万岱的山科诚，询问有关的情况。此时山科诚还颇有把握地表示，在万岱的管理层方面"一切没有问题"。未曾料想话音未落，就传来了万岱撤消合并的消息，一个巴掌把世嘉和CSK打闷。



▶在今年初的新闻发部会上，三人还是对合作充满了信心，笑容都堆在脸上。

最担心的事件终于发生了。面对万岱的突然变卦，世嘉起先是"不信"，然后是"深深的失望"。对此，中山隼雄颇有一些"委屈"："百分之九十九的问题都谈妥了，为什么会驻足在这百分之一的问题上呢？"

未解决的百分之一

其实，这个所谓的"百分之一"，从宣布合并的那天起，就成为了万岱各职员们的一块心病。这块心病就叫做"位子"。

虽然说是合并，但实际上万岱将从此消亡，这是社内大大小小所有职员的普遍想法。"万岱"作为一个独立的企业将永远消失，它将被纳入世嘉的怀抱，慢慢地被世嘉同化，然后永不存在。合并后延续会社的名字是"世嘉万岱"，而不是"万岱世嘉"，"万岱"这两个挂在别人后面的字，不用多久便会为人所遗忘。

于是人人开始自危起来。一朝天子一朝臣，深谙中华文化的日人完全懂得其中的涵义。合并＝裁员＝回家，世界在万岱面前一下子黑暗起来。他们还能舒适地躺在原来的座位上吗？他们还能舒适地分享万岱大锅里的米饭吗？谁也说不清楚，但谁都知道这几乎是不可能的了。



◀在这次发布会上山科及万岱的各级管理人员带有沮丧、庆幸、严峻等不同的表情。

在一批资深职员的带领下，幕府末期"尊皇攘夷"那一幕终于在万岱会社内重新上演。打头的，便是被山科诚认为"没有问题"、被世嘉称为"甲级战犯"的万岱高级管理人员：石上干雄（常务）、山科直治（相谈役，山科诚之父）和杉浦幸昌（BANPRESTO社长）。

"我们永远忘不了HAPPY—NET带来的恶梦。"万岱的"谋反者"这样提醒到，"它永远萦绕在我们的脑海之中。"

“HAPPY—NET 的恶梦”，指的是 91 年万岱属下三会社合并、成立新联合会社“HAPPY—NET”的事件，当时参与合并的三家，唯有最后延续会社的职员得到了重用，其他的职员遭受了莫名的冷遇。今天重提往事，万岱的员工们仍然心有余悸。

世嘉的社风被业界普遍认为属于“美国派”的那一种，而万岱则是典型的日本“家族式”，这是非常难以融合的两种不同风格，长期处于保守状态的万岱社员当然更加不能适应。他们越想越害怕，越想越疑心，一股对山科社长不满、对未来不安的情绪迅速在万岱中散布开来，山科诚则首当其冲称为矛头所指。

“社长不喜欢玩具事业，为了实现自己的梦想甚至不顾抛弃万岱”、“社长的工作就是剪除公司内的杂草，从来就不会从职员的角度出发考虑问题。”一批万岱管理层的中坚力量把山科对公司的管理形容成了“恐怖政治”，加上对世嘉的恐惧和不信任，和会社元老山科直治的默许，反抗合并的火焰终于被煽动起来了，百分之一的问题最终变成了影响两大会社未来走向的炸药包。

苦果

合并终于崩溃了。这不仅大出业界和玩家的意料，而且给万岱、世嘉和 CSK 三方都带来了难以下咽的苦果。

受打击最大的当然是山科诚。他也许根本没有料到，自己的基础居然如此不牢固，反对他的人居然如此之多——甚至包括他的生父！这也许是继 64 位元主机“PINPIN”落势之后，山科诚又一次的重大失败。本来想使万岱再次奋起，把公司引上健康发展的正途，没曾料到自己的宏伟计划终究还是未能够实现。在宣布“退婚”的一瞬间，他感到了彻底的失望和沮丧。

但是，山科诚仍不言败。就在第二天，他突然宣布将由自己担当万岱的会长，同时展开“剪除杂草”的行动，将石上干雄、杉浦幸昌赶出了万岱，同时对社内资深职员的安排作了重大调整。然而在这样的剧烈动荡之后，万岱是否还能很快地步入正轨，实现山科诚的梦想呢？这一切实在很难说。

从表面上看，变化来自万岱，对世嘉和 CSK 的影响并不算大。然而事实上，中山和大川同样将面对一团纷乱复杂的线头。

大川功在世嘉、万岱取消合并计划之后，首次公开表示出对拥有代表权的现世嘉会长一职的兴趣。按照原先的计划，CSK 的大川功将任合并后的世嘉万岱会长，拥有新会社的代表权，但突如其来的“退婚”使他的愿望落空了。

目前的大川功是世嘉控股公司 CSK 总研的会长，虽然是世嘉的大股东，但是没有代表权，无法参与世嘉的日常管理和经营策略的制订。由于考虑问题的方法不同，他与中山也时有龃龉。本来预想在公司合并之后，可以亲身加入到政策的制订和管理的队伍中来，但是现在……显然是不可能了。

在一月底到二月份，大川先生频频造访了任天堂的山内溥（社长）、索尼的出井伸之（社长）、大贺典雄（会长）等



◀中山隼雄冷漠的表情后是愤怒，还是无奈，别人无从知晓。

等业界重要的成员，目的是为了对将来的世嘉万岱“多多关照”。现在，他更属意于得到世嘉会长之职。但是，长期把权利集中在自己手中的中山隼雄会这样做吗？世嘉“新经营战略”还会继续推进吗？

万岱的举动把已经够混乱的业界又搅成了一滩混水。



▶受到事实严厉打击的山科诚，虽然表情还是那么坚定，但谁又能知道他的精神是否已经崩溃了呢？

山科诚社长引咎辞职 万岱会社内部大清洗



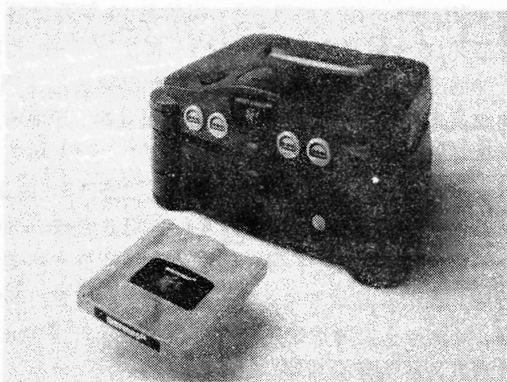
本刊日本专讯（记者：KEN） 撤回与世嘉企业合作协议之后，52 岁的万岱现任社长山科诚于 5 月 28 日紧急宣布将在 6 月底辞去社长职务，转而担任万岱会社的会长。据称山科的辞职主要原因是由于万岱未能按照原定计划实现与世嘉的“婚约”，带有向世嘉方面谢罪的意味。目前，现任万岱 VISUAL 会社社长的茂木隆已经被选定为未来万岱社长的接替人。

此外，万岱的创业人、山科诚的父亲、万岱合并计划竭力反对者之一、万岱现任相谈役山科直治（72 岁）已宣布退休。同时，另一员反合并的大将、在万岱集团中享有很高知名度的 BANPRESTO 社长杉浦幸昌也传出将要辞职的消息。

据分析，以上两人的辞职是山科诚对万岱会社内部进行大清洗的前兆。在这次合并——解散合并的事件中，万岱内部暴露出了对社长的极大不尊重和管理上的混乱。据称山科诚有意借此机会扫除异己，为最终能够实现自己的理想而扫清道路。



我们已经习以为常啦！N64专用磁碟机延期发售



▲64DD虽好，但是推出得太晚的话，能有多大的销量呢？再加上软件太少，能否与如日中天的次世代抗衡呢？

本刊日本综合消息 日本风水界年初对任天堂所做的预测居然惊人地准确！虽然任氏当初一个萝卜一个坑儿地肯定N64专用磁碟设备肯定将在97年内发售，但是它还是一如任天堂习惯地做法那样推迟了——现在的发售计划定于明年3月。

据称64DD的推迟并非由于硬件上的原因，而是要配合软件的出版。为了更好地体现这种大容量可写入式磁碟系统的优点，任天堂正在加紧开发着“MOTHER 3”、“POCKET MONSTER 64”、“MARIO PAINT 64”和“模拟城市64”四份大作，并计划与64DD一并推出。原定推出64DD版的“塞尔达传说64”将改为推出卡带版。



违规透露信息 万岱遭受严重警告

本刊日本专讯（记者:KEN） 东京证券交易所于6月9日对万岱公司提出了口头上的严重警告，原因是其违规发表与世嘉合作破弃的消息。

万岱主要的违规行为有：1、在取消合并计划前一天的5月26日，万岱仍然召开记者招待会表示“将在5月28日开会，与董事们讨论是否赞成合作的有关事宜”，该说明造成了万岱仍然将继续坚持合并计划的假象；2、5月26日的记者招待会上，万岱仅仅作了口头上的新闻发表，没有作出书面报告，违反了证券交易的有关规定。

东京证券交易所要求万岱以书面的形式解释以上事件，并保证今后不再有类似情况发生。



索尼不惜代价打击盗版 新加坡近万赃物被封

本刊日本综合消息 为配合亚洲版PS在泰国、香港、马来西亚和新加坡四地区的发售，索尼最近下定决心，开始不惜代价打击在这些地区猖獗一时的盗版软件和硬件改造芯片。4月16日，索尼在新加坡以非法贩卖、商标侵权、著作侵权等缘由，向法院起诉了该地区的盗版软件销售、制作业主。

警方搜查了10家店铺和1车辆，共计起缴盗版软件和改造过的PS超过10000份以上。按照新加坡地区的法律这些商家和业主将被课以重罚。

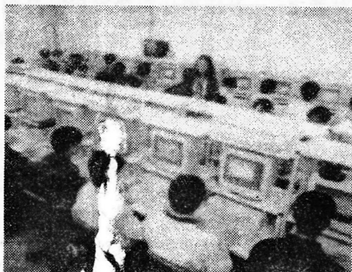
索尼表示，新加坡地区的查禁仅仅是一个开始，今后还将在其他地区开始这一行动。至于其中的开支，索尼将“不惜一切代价”。



世嘉、任天堂共同投资 高级游戏教育学院成立

本刊日本综合消息 由于有11家业界的大公司出资，ENIX游戏制作学院最近更名为“数码娱乐软件设计学院”。投资于该学校的大公司包括世嘉、任天堂等。

“除了软件会社之外，出资的还有涉及出版业等总共17家会社。目前考虑安排出资会社的有关人员组成教授组，使得教学工作能够更加充实和完善。”**（数码娱乐软件设计学院宣传部）**

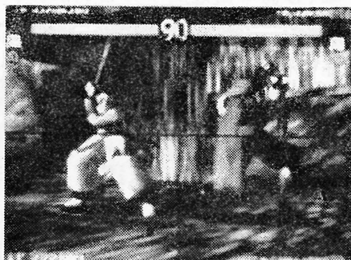


◀游戏天才，这里正培育着下一代创造

该学校今后的毕业生大多将成为未来游戏软件开发的中坚力量。回想国内无疾而终的游戏制作专业，是不是又有一点苦涩难辨的滋味呢？



岂能甘心俯首 SNK制作“侍魂64”



本刊综合消息 自从NAMCO的“魂之利刃”获得很大的成功后，SNK终于不能无动于衷了。日前，公开了将在未来主机NEO·GEO 64(暂名)上推出的著名剑术格斗游戏系列的最新作“侍魂64”(暂名)的开发画面。

SNK的“侍魂”系列是剑术格斗游戏的开山鼻祖，也是最受欢迎的。但由于SNK一贯自恃其主机2D性能优异，迟迟未踏足3D领域，以至别人抢先出了个“魂之利刃”，这回终于也要奋起直追了。

据称，3D版的“侍魂”将保持原作的风格，并利用先进的POLYGON技术把原有的人物动作和必杀技更真实、刺激地表现出来。另外，还将增加三名新角色。



世嘉、万岱婚变急 忙煞、乐煞新闻界

本刊日本综合消息 当世嘉、万岱合并风波突起时，日本的各大新闻媒体也闻风而动，

纷纷抢先推出各类的内幕新闻消息。5月25日，日本"朝日新闻"以"'たまごっち'的社风将拖累世嘉？"为题，暗示双方在此问题上发生争执，合作将会遇到麻烦；5月27日，日本"读卖新闻"又报道称"世嘉的社风引起万岱职员的不安"。当5月27日深夜世嘉万岱终于宣布分手以后，5月28日，朝日新闻、日刊工业新闻、东京新闻、日本经济新闻等日本所有的新闻报刊都以一个整版的篇幅详细报道了这一消息，有的报刊更是以"婚约解消"四个大字为标题，震聋发霈。

由于是大会社参与的合并，故而受到了日本各产业界的普遍重视。在合并取消之后，新闻界又纷纷采访有关业内人士，谈论有关看法和对未来的展望，忙得不亦乐乎。

只言片语 (协力/SHADOW PHOENIX)

★电子宠物想必大家已经很熟悉了吧！自从日本之"たまごっち"登场后，各种宠物：包括鸡、狗、猫、金鱼、恐龙、天使与魔鬼等相继出动，最有趣的是近两年叱咤香港电影界的影片《古惑仔》主人公陈浩南（由郑伊健扮演）为主角的"电子人"也在香港上市了。现在它们不仅疯魔亚洲大陆，一股"たまごっち"浪潮已开始席卷欧美，遍及全球……

★超任真是无法再振昨日雄风了，近期要发售的两款节目是由SUN SOFT制作的《上海Ⅲ》(7月25日发行)及《上海·万里长城》(8月8日发行)，"上海"谜们，等着吧！

★由CULTURE BRAIN制作的名为《忍者乱太郎64》的作品将在N64上登场，那群傻头傻脑的忍者们又要出现在你的荧光屏前了。

★本月4日，旧日N·G格斗名作《斗士历史》于SS上登场，是对应扩张RAM卡的哦！

★本月11日，TECHNOS射击名作《雷鸟Ⅴ》将以3D的形态在SS光环下与大家重逢。

★那款只有声音没有图像的《REAL SOUND》以4枚组的强大阵容于本月18日驾临SATURN。

★5期上有报导的《女神转生》系列光临SS的消息得到证实：9月中旬，以《RONDE～轮舞曲》为题的作品发售，11月发行以《恶魔召唤师～灵魂租借者》为题的作品。

★PS新作预报：SQUARE作品、以《EINHÄNDER》为题的3D射击节目(发行日未定)；ASK讲谈社作品、以《梦魔计划》为题的RPG节目(发行日未定)；KONAMI作品、以《沙罗曼蛇外传》为题的射击节目（8月28日发行予定）；BANPRESTO作品、以《战斗组织》为题的SLG节目(8月发行予定)；SQUARE作品、以《前线任务2》为题的S·RPG节目(预定秋季发行)，与预定夏季发售之SLG节目《前线任务·抉择》有所不同；HUMAN作品，以《月光症侯群》为题的AVG节目(预定夏季发行)。

★由雨宫庆太担任游戏人物设定，计划今秋在SS上推出，ENIX制作的AVG作品《七风之岛物品》定会在界内掀起一轮涟漪。

★由著名街机格斗作品《东京番外地》移植的《LAST BRONX》将在7月25日以2枚组方式发售，届时四通国际贸易公司将与日本同期在国内发售此款软件（此为第二张，第一张为《SONIC JAM》）。

★SEGA与ALTUS共同开发的A·RPG作品《公主的王冠》将于7月下旬发售，打斗时的画面很精彩哦！

★以SFC上的《风水回廊记》为蓝本，经过强化移植而来的《仙窟活龙大战·混乱之种》由TAITO与友公司共同制作，于9月26日上市土星。

★以恐怖的内容著称，由HUDSON制作的2枚组、并以音响小说形式登场的《古传降灵术·百物语》将于8月8日登场SS。

★日本街机排行榜（截止日期：97.6.20）①《VR战士3》(SEGA)；②《铁拳3》(NAMCO)；③《电脑战机VIRTUAL ON》(SEGA)；④《死亡之屋》(SEGA)；⑤《养子猜谜2》(NAMCO)；⑥《街头霸王Ⅲ》(CAPCON)；⑦《REAL BOUT饿狼传说 特别版》(SNK)；⑧《在电车上GO!》(TAITO)；⑨《TOKIO WARS》(NAMCO)；⑩《执除赛车》(NAMCO)。

★SNK人气软件榜(6月)：①《RB饿狼传说 特别版》，②《'96格斗之王》，③《侍魂Ⅳ天草降临》，④《'95格斗之王》，⑤《RB饿狼传说》，⑥《真·侍魂》，⑦《火热火热7》，⑧《侍魂Ⅲ斩红郎无双剑》，⑨《风云默示录2》，⑩《BREAKERS》。

★日本累计票选榜排行(6月)：①《太空战士Ⅶ》(PS)，②《樱大战》(SS)，③《心跳纪念品》(PS)，④《马里奥赛车64》(N64)，⑤《勇者斗恶龙Ⅲ》(SFC)，⑥《生化危机》(PS)，⑦《心跳纪念品》(SS)，⑧《真爱物语》(PS)，⑨《VR战士对格斗之蛇》(SS)，⑩《妖精战士Ⅱ》(PS)，(11)《打比赛马'96》(PS)，(12)《女神异闻录PERSONAL》(PS)，(13)《皇家骑士团Ⅱ》(SFC)，(14)《新世纪少年战史 第二印象》(SS)，(15)《山脊赛车3》(PS)，(16)《WILD ARMS》(PS)，(17)《异灵》(SS)，(18)《电脑战机》(SS)，(19)《妖怪口袋》(GB)，(20)《太空战士Ⅵ》(SFC)。

★"㊣"之第2章(续6期)

(97.3)除PS之《VR飞龙之拳》及《梦幻模拟战Ⅰ·Ⅱ》，SS之《梦幻模拟战Ⅳ》外其余全已发售。

(97.4)《J联盟GO!GO!GOAL》及《魔法学园LUNAR》还未发售外，其余均按原时间发售。

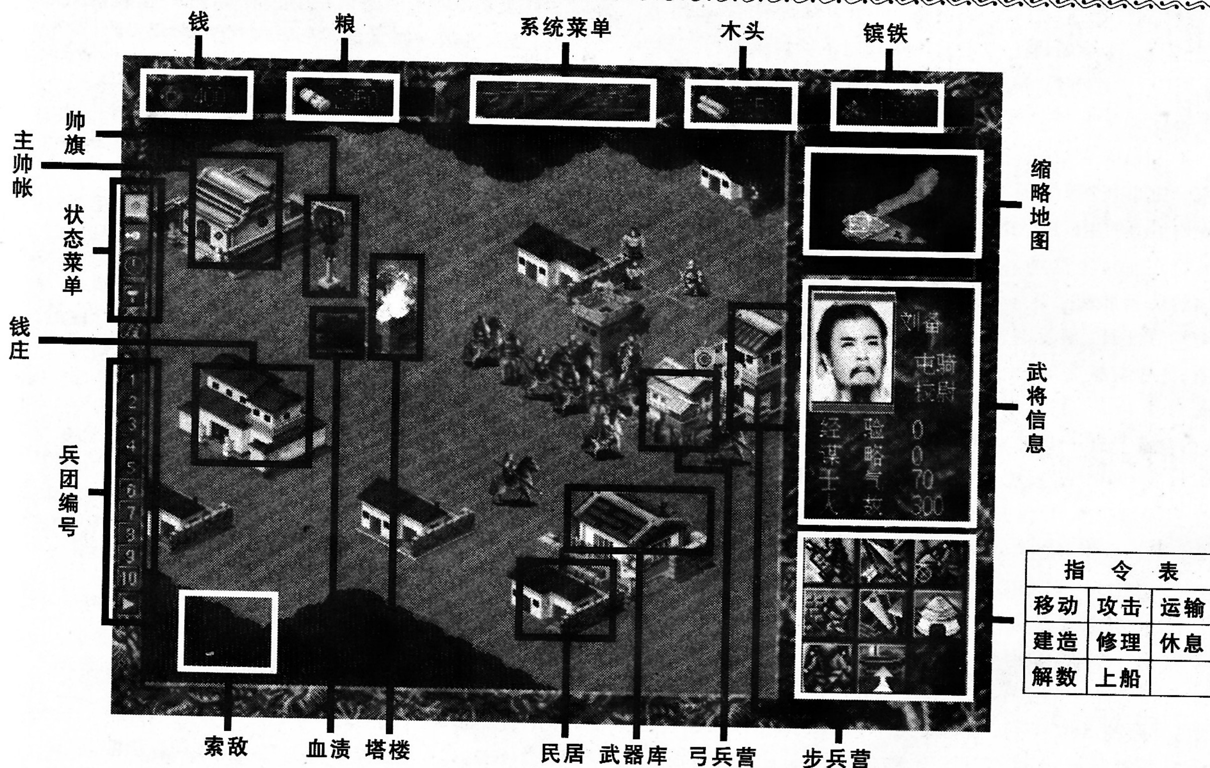


赤壁报导

文/苗子

当大家看到这期杂志时，可能已经有人玩到了这款预定6月31日发售的游戏。对于《赤壁》的报导，本刊已经做了许多次了，但详细的系统介绍还是第一次。既然是著名的题材，又是即时战斗的游戏，对于剧情就先不做过多介绍。下面的图解说明，虽然没有将全部游戏元素都做出介绍，但足以使游戏者了解基本游戏系统，进行游戏应问题不大了。

《赤壁》系统菜单及图像元素详细解明！



指	令	表
移动	攻击	运输
建造	修理	休息
解散	上船	

●**钱**：金钱不是万能的，但没有钱是万万不能的。《赤壁》里好象没有开采金矿或满地捡钱的设计。没有钱怎么办呢?我抢——?

●**粮**：民以食为天。没有粮草部队的士气会下降的，而且会影响新的部队生产。《赤壁》的地图里有不少黄澄澄的麦地，收割运回来就行了。

●**木头**：木头?去砍就是了。这点和"魔兽"没什么两样。

●**镔铁**：冷兵器时代最重要的资源，去找铁矿吧。

●**缩略地图**：这好象是即时战略游戏必备的设计，能让玩家用最简单快速的办法看到自己想看的地区。比如在后院起火，首尾不能兼顾的时候。

●**武将信息**：刘皇叔的扫描头像到是很帅?只是不记得他何时出任屯骑校尉。《赤壁》里的官职有十个等级每级又有不同的几种。真不知道何时才能转职到最终级别的"大将军"。

●**经验(值)**：不用说是为转职升级设定的。升级后会不会加基本属性呢?

●**谋略**：大概和使计策有关吧，计策是不是象"魔兽"中使魔法一样呢?应该是很方便的吧。

●**指令表**：看来这是一张工程兵部队（农民部队?）的指令表。可以移动、攻击（最好不要哇）、运输（大概是采集吧）、建造、修理、休息（怎么能休息，快点干活）、解散、上船等等。

●**武将**：部队生产出来之后，必须由主将率领才能有所作为，而三国将领们的名字是否又让玩家倍感亲切熟悉呢!这是《赤壁》在同类游戏中的独道之处吧。

●**状态菜单**：由上而下分别为天气、风向、时辰和暂停。

●**兵团编号**：每页可选 10 个兵团。下面的小三角是翻页用的。共两页，那就是 20 个兵团。这种设计似乎是用来快速查找部队的位置的。

●**主帅帐**：就是大本营啦。建造一切建筑的基本条件。

●**钱庄**：《赤壁》里的 4 项资源中，粮草、木头和镔铁 3 项都是可以开采获得的。而有了足够的资源后便可在钱庄里卖了换钱。总去民居里抢钱可不是贤君所为啊。再说哪里有那么多民居。

●**民居**：有时民居里会抢到钱(吃大户?体现战乱?)。

●**武器库**：铁匠铺?差不多吧。

●**弓兵所、步兵所**：当然是生产弓兵和步兵的。

●**帅旗**：军队荣誉的象征，被摧毁的话士气会下降。

●**塔楼**：怎么着火了?快去修理呀!

●**血迹**：真想象不出原来是什么样的部队留下的。战征真残酷呀!

●**索敌**：《赤壁》采取的索敌模式同"魔兽"一样是双层的。部队走过的地形会被照亮，但敌军的活动只能在部队的视野内看到。

太空战士Ⅶ

亦真亦幻 往事难寻

与神罗集团一番明争暗斗之后，克劳德等人成功地逃了出来，踏上了追踪萨非罗斯的旅程。古代种是怎样消失的?杰诺瓦怪兽为何频频出现?赤红十三是否会留在山谷?最关键的是，我们的主角如何去面对这些问题。



PS	厂商 SQUARE	类型 RPG
	媒体 CD-ROM×3	发售日 97.1.31

这次我们将走入克劳德的内心世界,看看他真实的过去!

（接上期）

"也许它不会回来了"我心想:"它有自己的使命"。但当我们刚迈出大门，布肯哈根就把赤红十三送了回来，希望它代替自己去审视这星球的变迁。就这样,我们又上路了。

我简直不敢相信自己的眼睛！这儿明明是我的故乡"尼普尔海姆",但又怎么可能是呢?不论是村民还是房屋全否认了五年前那场大火的存在，只有藏在迪芙家钢琴里的一封信解开了她心中的谜团。当年迪芙的授业恩师赞根（ザンガン）也目睹了萨非罗斯的罪行，虽全力相助终究回天乏术。于是，他也冲进了魔晃炉，却见到宝条带人前来,说是要把活着的人作为实验样本。赞根只救出了濒死的迪芙,并数次施回复术为她续命，直至在魔晃城中找到医生,这才使迪芙死里逃生。

在神罗别墅门前我又见到两个黑衣人，而且手上还刻了数字。村子是什么时候冒出了这么多怪人?那数字……带着这许多问题，我走进了别墅,不料又一次与萨非罗斯遭遇。

他用一粒魔石把我打倒，接着就如幽灵般从我头上掠过。

离开别墅前我又找到一封宝条留下的信，并按上面的提示唤醒了沉睡多年的文森特。我通过谈话断定他知道更多有关萨非罗斯的事，然而他却守口如瓶，还反问我是否认识一位叫鲁克莱尔（ルクレツィア）的女人，并说她应当是萨非罗斯的生母……

"萨非罗斯的母亲不是杰诺瓦吗?"我问道。

"没错，可那只是个比喻。他母亲原是伽斯博士的助手——美丽的……鲁克莱尔……"

原来,在鲁克莱尔怀孕时,加斯特把杰诺瓦的细胞植入了胎儿体内,这才生出了今天的萨非罗斯。

在我们就要离开的时候，文森特以寻找宝条为由加入了队伍。

翻过尼普尔山，果然没见到萨非罗斯的踪影,只找到了一个被称作火箭村的地方。我们在一户人家的后院发现了一架神罗生产的"小野马"侦察机,便打算借助它去找萨非罗斯。

按照塞拉（シエラ）的指点，我们爬进了"神罗 26 号"火箭找艇长希德。不料碰了个软钉子，他一个劲地报怨飞上太空的梦想不能实现，但对借用飞机的事却只字不提。无奈我又去找塞拉帮忙，谁知希德象对佣人一般，把塞拉呼来唤去。原来,在"神罗 26 号"首次发射的那天,塞拉因为专注于检查 8 号氧气瓶而没能及时撤离。当时已开始读秒，一旦点火，她必死无疑。希德毅然拉下刹车,用自己的理想换回了塞拉的生命。塞拉也明白希德所做出的牺牲,所以对他的种种行为都逆来顺受。就在此时,鲁佛斯和帕尔马赶到，要取回小野马侦察机。我赶紧抢下飞机，带上希德就往外飞，但还是被射中了尾翼，落进浅海。好不容易到手的飞机只能当小船了,不过希德倒是决定一同去冒险,并告诉我们鲁佛斯是要去古代种神殿找萨非罗斯的。

古代种神殿在哪儿?这连艾莉丝也不知道。当我们四处乱撞时,在树林中遇到了一个奇怪的女忍者尤菲，她的手里剑大得吓人，不过还是禁不住三个人的围攻……从此她便总是跟着我们，倒也相安无事。

然而好景不长。此后不久,我们登上了西边的一块新大陆。刚走到山顶,尤菲突然说前面有很厉害的敌人，要我们注意装备。与此同时，两名神罗兵冲了上来，我想用魔法速战速决，结果大吃一惊，我们身上的魔石竟不见了，而且是一颗不剩!我晃然大梧——是尤菲。

一走进犹太，就发现了尤菲，但她立刻跑掉了,我追到五强圣之塔却被守卫拦住。旁边屋子里的高德尔（ゴドー）还说这里没有叫尤菲的人，让我们赶快离开，免得得罪神罗。洽在此时，尤菲从天而降，原来高德尔是她的父亲，但父女一直不合。不出几句,她又跑了。

几经周折，不但没捉住尤菲，还被抢走了刚从宝箱中取得的魔石，真把我们气坏了。忽然，酒店外的大罐子动了一下!尤菲她这才落网……

在她家的地下室里，尤菲哭着向我们诉苦，说本来是想用这些魔石重振犹太的。我对这些不感兴趣，但还是耐心地等她讲出藏魔石的地点。"轰!"当我按她的话拉下操纵杆时，一个大铁笼落了下来。原来这都是骗局!

新的线索并不难找,因为钟楼的门开了。我试探地敲了一下钟,竟出现了暗门。然而里面是色魔格尔尼奥,他已捉住了尤菲和神罗的伊莉娜（イリーナ）。追到屋外,又碰到了雷诺和鲁德,他们是来救伊莉娜的,但我们都不愿与对方联手。

爬上村后的佛像山，我总算找到了格尔尼奥。正当格尔尼奥以两个女孩子的生命威胁艾莉丝时，雷诺和鲁德也及时地赶到了，并把他……这场遭遇之后,尤菲终于老老实实地交回了魔石,真正地加入了我们的行列。

有了尤菲,我们才被准许进入五强圣之塔。原来这里是挑战力、速、魔、武、总五强圣的地方，但只有尤菲有资格进塔挑战。而集各项于一身的总强圣正是高德尔,没想到他那么强!

一番苦战，父女二人都对对方有了新的认识。我想他们之间的代沟也许开始被填平。

离开犹太不久终于在武器职人的小屋打听到了古代种神殿的线索,进入神殿的钥匙——キーストーン已被卖给金碟游乐场的园长迪奥,而且传说神殿中藏有一种究极的黑魔法。

又是一番考验性的苦战,迪奥总算把钥匙送给了我们。不料通向地面的缆车坏了,只能先在游览部分的鬼屋留宿一晚。就在半夜,她敲开了我的门……

"艾莉丝?怎么啦?"

"去约会吧!"

"什……什么?"我肯定自己听错了。

"约——会——!没试过吗?真是个不幸的青年。"不知什么时候,我已被她拉出了房间。

夜幕下的游乐场依然是热闹非凡。当我俩走进 EVENT SQUARE 时，这儿正要上演一部英雄救美的话剧，而我们正好是第 100 对入场男女，可以去出演男女主角。 看着艾莉丝兴高采烈的样子,我又怎好回绝呢?

演完话剧，我们走进了缆车的吊舱，金碟游乐场的绚丽景色尽收眼底。艾莉丝忽然说出了自己的心事:"由于你和他很相似,所以从第一次见面起我就很注意你。虽然是两个人,但你们走路的样子、手的小动作……那些都很相似。我从你身上看到了他的影子，但是、但是那不一样。我在寻找你,克劳德,我想和你见面啊!"

"我在这里啊。"对艾莉丝的话我一点也不明白。"他"是谁呢?萨克斯吗?我与他很象吗?然而这种问题从来都没有答案。

凯特·西是在我俩准备回鬼屋时出现的，见到我们转头就跑，我随后紧追，可还是迟了一步。在 CHOCOBO SQUARE，它把神殿的钥匙给了前来接应的祖安，原来它是神罗派来的机械间谍！他的本体是个神罗职员，在总公司对这台机械进行遥控。更无耻的是，它以玛莲为人质，要求继续与我们一起行动。面对这种形势，我只能暂且答应它。

第二天一早，我们就来到了东南方岛屿上的古代种神殿，艾莉丝立刻感觉到古代种意识的存在。走进神殿，面前是一个祭坛，而祖安就倒在旁边，身上有一处致命的伤口，我想这十之八九是萨非罗斯的"杰作"。这个猜测在神殿内部的知识泉处得到了证实。虽然艾莉丝还读不出泉水中的古代种的意识，但我们可以看到水中映出的影像，那正是刚才祖安的遭遇。

祖安和伊莉娜走进了一个绘满壁画的房间，就在伊莉娜出去汇报情况时，萨非罗斯出现了。

"多谢你把门打开。"萨非罗斯说道。

"这里到底是什么？"祖安问道。

"失落的知识宝库，是古代种的智慧与知识。我要与这星球合一了。"

"与星球合一？"

"这星球的所有精神能源，所有的智慧、知识……我就是一切……一切都将成为我的！方法就在这里……"话音未落，萨非罗斯以讯雷不及掩耳之势击倒了祖安……

当我们找到那壁画间后，萨非罗斯果然现身了。但他并不注意我们，只是看着壁画自言自语："实在太精彩了，知识的宝库啊……很快，我就能与星球合一了！"

"你要怎么做呢？"

"很简单。当星球受到损伤时会把精神能源集中在伤口来自疗，而且根据伤口的比例来决定能源的多少。如果那伤口大得足以破坏星球，那会有多少能源被集中起来呀？！而那时，我就会在伤口的中心。所有能源都将是我的，我会成为新的生命，成为'神'！"

艾莉丝也忍不住问道："足以破坏星球的伤？让星球受伤！？"

"看看壁画吧，最强的黑魔法——陨石（メテオ）！"

我猛然醒悟了，萨非罗斯来这儿的目的就是究极的黑魔法，以魔法之力使宇宙中的天体撞击星球！这绝对不能允许！我冲上去找萨非罗斯拼命，但被一阵眩晕击倒在地。在失去知觉前我只听见一句话："觉醒吧！"那正是萨非罗斯的声音……

……，当眼前的景物再度清晰之后，我发现萨非罗斯已经走了，击败一只守护兽以后，我们找到了一个神殿模型，那上面写着"黑魔石"。我以为这就是究极的黑魔法了，可艾莉丝告诉我，整个神殿才是真正的魔石，这模型只是个机关，可以把神殿变小。但由于机关在神殿内部，所以触动他的人是无法生还的。就在我为此事一筹莫展时，凯特·西自愿牺牲自己，因为他只是部机器，可以很容易的复制。

来到神殿外，只见整个建筑在黑色的光晕下缩成了一枚球形魔石。"只要它在我们手中，萨非罗斯就不能使用陨石！"我拿起它，满怀信心的宣布，"唔——我们能使用吗？"

"不行，要有强大的精神力量才能发动。"艾莉丝说，"一个人所拥有的精神能源是远远不够的。除非在某个有丰富精神能源的地方……盟约之地？！"

"萨非罗斯他该不会找到盟约之地吧！"

"……我已经找到了。"一个声音从空中传来，"好了，觉醒吧！"就在萨非罗斯说出这句话时，我又一次失去了知觉……

在旁人看来，克劳德并没有昏过去，因为是他亲手把黑魔石交给萨非罗斯的，但他的意识已明显混乱，竟然会对艾莉丝挥动拳头。幸好间谍凯特·西的复制品及时出手制止。

……，一片树林？这是哪儿？艾莉丝！不知何时她已站在我面前。

"这里是……什么地方？"

"这个森林叫睡眠森林（眠りの森），与古代种之都相连。萨非罗斯发动陨石魔法只是时间问题，只有我才能阻止他。那秘密就在前面，好象有什么在引导我，等一切都结束了我们再见面吧！"说完，艾莉丝就向森林深处跑去。

"艾莉丝！"我想追上去，但无论怎样也不能前进一步。

"她打算妨碍我呢。到时候了，该把这女孩……"就在这时，萨非罗斯从天而降。

我感到心脏猛地一缩，他要对她干什么？不！我立即被吓醒了。是梦吗？一切都那么真实。看看周围，发现已到了那个森林中的废墟村，巴瑞特和迪芙正在旁边，而艾莉丝不见了。我讲了自己的梦境，他们马上就要动身前去。但我却十分害怕，怕会再一次失去知觉，再一次做出奇怪的事来，再一次……见到萨非罗斯。

"有些事连自己也弄不懂吧？但是我们乘坐的列车是不能中途下去的！"巴瑞特以他惯用的口气说，"这世上有多少人完全了解自己？正因为不了解才会有烦恼！但人们还在生活。不要逃避了，克劳德！"

"克劳德，你会来吧，我相信你。"迪芙的话中也充满了鼓励。

几经斗争，我终于逼着自己站起来，向侦察机走去。

在北方大陆的自然主义者村落，我们找到了睡眠森林入口，并利用爆破回声探测技术挖掘出月亮竖琴（ルナ・ハープ）。于是我们顺利穿过了森林，走进建在峡谷内的忘却都市。然而这里连人影也不见一个。我不愿放弃，决定过夜之后再找。

夜幕下的都市多少有点阴森的感觉，而我却感到艾莉丝和萨非罗斯的存在。在湖边的螺壳屋内有条通往地下宫殿的旋梯，艾莉丝就在水中的神坛上祈祷。我忙跑上前去，然而奇怪的意识又一次俘虏了我的大脑。刀不知何时已到了手中，现在又在慢慢举起，闪着寒光的刀锋下，艾莉丝低垂着头。我觉得全身的肌肉都绷紧了，手臂不住地发抖，刀举到了最高点，已是如箭在弦……



"克劳德停下！"迪芙的喊声把我惊醒了。天哪，我在干什么！艾莉丝缓缓抬起了头，四目相对，只见希望之光在她眼中流动。

一团黑影从天而降，一道白光破空而来，正宗刀无情的贯穿了艾莉丝的身体。一颗晶莹的白色魔石从她发带上滚落，慢慢地，慢慢地，没入水中……

"艾莉丝！"我抢上去抱住她，却发现她的身体正渐渐冷去，"这，不是真的吧？"

"你不必介意"正是萨非罗斯冷酷的嗓音，"这女孩也会成为星球里流动的能源。盟约之地就在雪原那边等着我，到那时……"

"闭嘴！这与你那无聊的计划没有关系！艾莉丝她、她再也不会笑、不会哭……不会发怒……我该怎么办？"

"你说什么？你也会有感情？哼哼，不要装假了，你只是个……"话到半截，萨非罗斯就变成了一只杰诺瓦怪兽，它直到被剁成碎块之前才吐出下半句"……是个傀儡。"

我亲手把艾莉丝沉入湖底，她秀丽的脸庞宁静而安祥。我觉得她好象要说什么，但一切都随她一起沉了下去。

萨非罗斯罪恶又多了一笔，我嘴上说要找他偿还血债，心里却怕得不行。我是个傀儡！？我身体里到底有什么？每一想到这些问题我就胆战心惊。

穿过珊瑚洞窟，我们到了埃西科尔山庄，无意中找到了艾莉丝的亲生母亲和伽斯特博士共同生活过的地方。借助伽斯特的录像带，我们了解到许多过去的事情。

在 2000 年前，一颗陨石撞上了星球，当时的古代种塞特拉族人听到了星球的悲鸣，并在北方找到了"伤口"，但那伤口太大，只能靠星星自己调集精神能源来医治。所以直到现在，这片地区一直没有融雪期。然而，比陨石更可怕的东西出现了，那就是随陨石到来的外太空生物——杰诺瓦，它具有变形及制造幻像的能力，轻易的骗取了塞特拉们的信任，然后将塞特拉人变为怪兽。就这样，几乎整个种族都葬送在杰诺瓦的手中。星星发现这情况之后，为自己制造了几只圣兽作为攻击杰诺瓦的武器，但残存的塞特拉已先一步将杰诺瓦封印起来。于是那些圣兽也进入休眠状态。

另一盘带子讲述了艾莉丝的身事。当年伽斯特博士与伊法尔娜相爱，生下的女孩就是艾莉丝。可是不久之后，宝条不请自来，杀死了伽斯特，掠走了伊法尔娜母女……

当我们准备继续北行时，神罗的人也赶到了。于是我从村民手中借来滑雪板和大冰河的地图，从村后的山坡跑了出去。穿过大冰河、翻过山崖，终于进入了陨石坑。走不远，就见到许多黑衣人排成一串，而萨非罗斯却将他们一一斩杀。

"到此为止了！萨非罗斯！"我叫道。

"是的，这个身体的使命到此为止了。"刚一说完，他就消失了。

这时，四周响起许多人的声音："拥有杰诺瓦细胞的我们要把黑魔石交给主人！"

"主人是……"刚说道这儿，我已明白了。

"是萨非罗斯！嘿嘿。"他又变成了一只杰诺瓦怪兽，从我们背后发起突袭。

怪兽在一片红光中消失了，黑魔石也落在了地上。我这时才明白这些黑衣人是被植入了杰诺瓦细胞并受萨非罗斯控制的，甚至我一直追赶的"萨非罗斯"也不过是个赝品……想到这儿，我把黑魔石交给赤红十三保管，而后叫上迪芙和文森特往深处去找萨非罗斯。

走不多远，竟来到了尼普尔海姆村口，我正感到诧异，又见到萨非罗斯带着两名神罗兵走来。一切都与五年前的情景一样，除了那个应该出现的我——一个黑发战士顶替了我的位置！我知道这是萨非罗斯制造的幻觉，却难以抑制心跳的加速。转眼间到了火焰四起的一幕，又是那个黑发战士，冲出神罗别墅。随后，萨非罗斯出现了。

"你是想说五年前我并没有去尼普尔海姆吧"我说："不过……不过这对我没有影响，我清楚的记得那炙热的火焰，肉体和心灵的痛苦！"

"那又如何呢？"他轻蔑地说："你不过是个傀儡，那种记忆是没有意义的。我给你展示的是真实的过去，制造幻像的是你自己！你是宝条于五年前在尼普尔海姆用杰诺瓦细胞和魔晃造出来的傀儡，是萨非罗斯不完全复制品，没有编号，那就是你的真面目！我本以为你是个次品，结果却是最实用的。"

"克劳德"迪芙突然说："求你别再跟他说了！"那声音几乎是在哭。

"迪芙，我并不在意。"我说，但又发现她的眼神越发恐慌，"……难道，难道萨非罗斯的话是真的？"

"克劳德……"迪芙欲言又止，可这等于是默认。

萨非罗斯又开口了："别再逼她了，我告诉你吧，杰诺瓦能根据他人的记忆而变形，你正是由体内的杰诺瓦按迪芙的记忆造出来的，嘿嘿，克劳德，你根本没有名字啊！"

"闭嘴！"我拼命的喊到，只觉得什么东西正在头脑中涌动。

"还不明白？看看这照片吧。"萨非罗斯从村民身上取出了张照片，正是出村前的合影，但站在迪芙身边的是那黑发战士。

"这是假的。我，我记得五年前的事！我见过了妈妈，还调查过魔晃炉。那是我成为一级战士后的第一件工作……"突然，我感到不对劲，"一级战士？我什么时候当的战士？是怎么成为战士的？我怎么记不起来……"一股意识冲破了我薄弱的精神防线，当我再次醒来时，已经成为另一个克劳德了。

在克劳德又一次被萨非罗斯所操纵的时候，神罗集团的人已经来到了陨石坑的中心。鲁佛斯立即被那丰富的魔晃迷住了，宝条却发现了在冰壁后面的圣兽，跨越了 2000 年的时光之后，它重新睁开了双眼……

与此同时，萨非罗斯的计划正顺利的进行，他的一个分身利用迪芙的形象成功的骗取了赤红十三的信任。现在，克劳德正接过那颗黑魔石。然后飞上半空，把他送入萨非罗斯本体所在的冰棺。究极的黑魔法立即被发动了。

……七天之后。迪芙从昏迷中醒了过来，只有巴瑞特在旁边。原来，在黑魔法发动时，鲁佛斯将他二人用飞空艇带到了朱侬基地。一方面作为捕获克劳德的诱饵，一方面用来充当所有事件的元凶。然而克劳德始终没有出现，倒是那大陨石已近到可以用肉眼看见了。为了安定民心，死刑定在今天。

意想不到的事发生了，一只圣兽正对准基地，从海中冲过来。更意想不到的事发生了，身为神罗间谍的凯特·西竟用药迷倒了执行死刑的斯卡利特，救出了巴瑞特。但迪芙已被锁进了毒气室，气体正在喷出。

顽强的迪芙并没有放弃，终于摆脱了枷锁，关掉了气阀。但是无论如何也打不开门。在朱侬基地外面，战斗异常激烈。超级加农炮首发未中，正在装填弹药。圣兽利用这个空当加速冲来。鲁佛斯只好调集了所有的武器，万炮齐发之即，仿佛点燃了最壮丽的焰火。圣兽从厚甲中伸出了头，一道死光激射而至，将毒气室的顶棚熔开了一道口子。这时，第二发炮弹终于送进了弹舱，这一炮几乎是顶着圣兽的头发射的。圣兽消失在浪花中，而我们的迪芙也逃出了毒气室，靠着巴瑞特抛下的一根绳子登上了飞空艇。

原来艇上的飞行员们早就对神罗的行为感到厌恶，又在陨石坑附近见到崇拜已久的天才飞行员希德，于是集体倒戈。现在已把所有队员接到了艇上。

靠着赤红十三和布肯哈根的指点，迪芙在东南方海流的村子里找到了医院中的克劳德，然而他已变得象植物人一样。医生告诉众人，这是严重的魔晃中毒症，能维持生命已经是奇迹了。伤心的迪芙决心留下来照顾克劳德，其他人也返回了飞空艇。

在驾驶室，凯特·西将神罗正在进行的会议情况播放给众人。原来，神罗下一步准备把各魔晃炉内的巨型魔石集中起来射向陨石，希望将其炸毁。可利尔山魔晃炉将是下个目标。

劫下神罗的火车后，希德拿到了第一颗巨型魔石，而第二颗也在东大陆的鹰鹫村拿到了。但因为担心克劳德和迪芙，所以又回到海流的村子。

医院里的克劳德没见丝毫转机。突然，一只圣兽出现在空中，转眼间俯冲而下。希德带人全力迎战，总算把它赶跑了。不料地下的生命泉决口了，迪芙想救出克劳德，结果二人一同落入生命泉内。

迪芙醒过来后，发现身处一个充满幻想气氛的地方。虽然她不明白这是哪儿，可直觉告诉她这是开启克劳德记忆之门的关键！于是，她走进了他关于五年前尼普尔海姆村的记忆，但立刻发现克劳德在故意编造。迪芙又走进了给水塔之约的回忆，但又一次无功而返。

"克劳德，没有其他记忆了吗？"迪芙问道，"对了，有没有与我有关的呢？也许有些地方你记不起来，但我可能还记得。想想吧，克劳德，你那珍贵的记忆……对了，你为什么要去当战士呢？我觉得你是突然作出决定的。"

这时克劳德的声音响了起来："……真惭愧……我是为了得到重视。如果我强壮的话，就一定能得到重视！"

"想受人重视？那个人是谁呀？"迪芙问。

"那个人……你该知道吧？就是……就是迪芙你呀！"

这时，一个小克劳德将迪芙带到一扇窗前，那是他隐藏起来的秘密，是克劳德第一次进入迪芙房间的记忆。

幼年的克劳德总是受其他孩子的歧视，因为他性格内向，又没勇气主动去与别的孩子玩，所以越来越被疏远。"大家都把我当作傻瓜看待。"克劳德这样说，但他渴望与迪芙成为朋友，于是总在她周围晃来晃去。而那时迪芙有自己的一群玩伴，根本没注意到他的举动。直到那一晚给水塔之约才开始留意他。而克劳德的这个记忆则是从迪芙的母亲去世那天开始的。那天，迪芙嚷着要找妈妈，她以为妈妈在尼普尔山的那边，就约了三个最好的朋友同去翻山。克劳德不请自来，第一次见到了迪芙的房间。进山不久，迪芙的三个朋友因为害怕一个个都溜掉了，只有克劳德一直跟在后面，并在她踏空之时挺身相救，结果两人一起滚落山崖。那次克劳德只是擦伤了膝盖，而迪芙却昏迷了七天。迪芙的父亲和她那三个朋友将所有的责任都推到克劳德身上，这使他十分后悔和沮丧。也就在那时，萨非罗斯的名字传入了他的耳朵，幼小的克劳德便决定去做战士，成为象萨非罗斯一样的英雄，以得到迪芙的重视。

看到这些，迪芙意识到这个克劳德并不是什么宝条制造出来的东西，因为记忆是不能人造的。于是她立即跑进了五年前的记忆，终于见到了真相：

在魔晃炉内，萨非罗斯一刀劈倒了迪芙，转身走进了写有"JENOVA"的门。黑发战士将迪芙扶到一边，克劳德想起那正是艾莉丝的男友——萨克斯。但萨非罗斯太强了，萨克斯冲进去不久就被打得飞了出来。就在这时，一个小小的神罗兵拾起萨克斯的大刀，奇迹般地刺中了萨非罗斯。"把妈妈……把迪芙……把村子还给我！"那神罗兵喊道："枉我对你那么崇拜……那么敬仰……"当他摘下头盔时，露出的正是克劳德的面孔。两年来，他一直没能成为战士，只能做个神罗兵，所以从一进村就带着头盔，羞于面对迪芙。中刀后的萨非罗斯走出来了，手中还提着杰诺瓦的头。克劳德又一次冲上去，却被正宗刀刺入腹部。然而，只是个神罗兵的他硬是用手握住刀刃，把这不可一世的英雄投进深渊。

靠着迪芙的努力，克劳德找回了自我。在生命泉外面，巴瑞特等人也已将二人救起，并送回飞空艇，等候着新生的克劳德醒来。

"各位，真对不起。"我没想到这会成为我的开场白，"该怎么说呢？总之，我没做过战士，以前说过的那些事，都是我自己的幻想。装模作样的离开村子却不能成为战士，懦弱而羞愧的我便用从好友萨克斯那儿听来的故事，加上自己的见闻创造出另一个自我。"

"是幻想吗？你不是很强吗？"巴瑞特忍不住问道。

"身体跟战士几乎是一样的。"我向他解释："我

确实被宝条改造过，但方法与制造战士是一样的。战士体内也有杰诺瓦细胞，但只要意志坚强就没有问题。可是懦弱的人就象我一样，是很容易丧失自我的，加上萨菲罗斯强大的意识，那就是以前的我了。不过，以后我要在现实中生活！要拯救这星球！巴瑞特，还记得你那句名言吗？”

“我们乘坐的列车是不能中途下去的！”大家齐声高呼。

飞空艇向朱侬基地疾驶而去。

我们乘着电梯深入水底，很快找到了那座魔晃炉，并击沉了神罗的潜艇，得到了第三颗巨型魔石。

重返朱侬基地时，一架装着巨型魔石的运输机已经飞往火箭村。我们忙驾驶飞空艇尾随而至，从村民口中得知火箭马上要升空去炸那大陨石。火箭上的工作人员也把目前的情况向希德汇报：“这次使用自动导航，史爱娜正在修理导航仪。”说话间，神罗26号火箭拔地而起，轻易的摆脱了引力的束缚。但是，航道已被锁死，直指陨石，我们不得不用救生舱逃走。我抓住最后一点时间将“○□××输入密码锁，取出了最后一颗巨型魔石。

舷窗外，火箭一举命中陨石，但在一阵火光之后，并没对它产生根本影响。我们失望的返回了飞空艇，随后改乘潜艇去海底调查。

水下的世界并不大，除了在一处隧道里发现了古代种之匙外，还找到了文森特寻觅已久的鲁克莱尔。

那是一个在瀑布后面的洞穴，刚踏进去，文森特就听出了那熟悉的声音，二十年前的往事重新闪现在眼前……

当年文森特身在神罗治安部，与鲁克莱尔和宝条等人同被派往尼普尔海姆村的神罗别墅。本来，文森特和鲁克莱尔是一对恋人，但终于在一次吵架之后分手。不久，鲁克莱尔与宝条相爱，文森特看在眼里却没有丝毫的妒意，“只要她幸福……就没有关系。”他在心中为她祝福。但这却是噩梦的开始。鲁克莱尔有了宝条的骨肉之后，被宝条送给伽斯特博士作人体实验。文森特无力阻止。萨菲罗斯降生后鲁克莱尔一病不起，文森特质问宝条，反而被击昏，成了宝条的实验品。

“这个身体是给我的惩罚”文森特说：“我不能阻止伽斯特博士、宝条、鲁克莱尔，我只能作旁观者。这就是我犯的罪……鲁克莱尔，原来你还活着。”

“我是想死去”鲁克莱尔说：“但我体内的杰诺瓦不让我死。不，文森特，别过来！请你告诉我，我的儿子萨菲罗斯还活着吗？五年前听说他死了，但最近他常出现在我梦中，而且他也象我一样，有着不易死去的身体。”

听到这儿，我想上前说出真相，但文森特将我拦住，并说道：“萨菲罗斯，他已经死了。”说完就离开了山洞。

几天过去了，眼看大陨石日益临近，我却拿不出主意。赤红十三建议去找布肯哈根寻求帮助，于是我们又一次登上星象观测站。

“当你们迷失了方向的时候，就要静静地审视自己……”布肯哈根说。

布肯哈根不愧是个智者，在他的启发下，我想到了几个疑点。艾莉丝为什么说只有她才能阻止萨菲罗斯？她在那神坛上做些什么呢？

“对了，我们再去一次忘却都市吧！”赤红十三说。

“呵呵，那我也跟你们一起去吧。”说话的是布肯哈根。临走前，我们把4块巨型魔石搬上了天球仪。

在忘却都市的另一个祭坛上一块大大的晶体嵌在中央，四周尽是奇异的图形。布肯哈根查觉到了古代种的意识，并把它转述给我们：“星球的危机已不是人力能够阻止的了，到这时就去找神圣(ホーリー)吧。”

“神圣？”我从没听说过。

“那是究极的白魔法”布肯哈根解释说：“与陨石魔法相克，是拯救星球的最后希望。将寻求神圣的意念传给星球它就会出现，白色的魔石会发出青绿色的光芒。”

发出青绿色光芒的白色魔石?那不是艾莉丝一直戴着的那颗吗？可是它已经掉进水里了！想到这儿，我感到前途一片黑暗。但布肯哈根马上又点燃了希望之火，他看出那些图形其实是古代种的文字，而且有两处已被人翻译出来，写在了旁边：“日光也照不到”，……，“钥匙”。我马上想到海底得来的古代种之匙，那确实是在阳光无法到达的深海，便把它给了布肯哈根。果然，当它被安好后，一道水帘围住了祭坛，并启动了投影功能。我们看到那颗落入水中的魔石已经发出了耀眼的青光。

“艾莉丝她，早已发动了神圣啊。”我现在才明白，梦中她对我说的话是什么意思，她肯定已经知道自己那颗魔石的意义，“她用自己的生命换来了一个希望，把它留给了我们。但我到现在才……不过艾莉丝，以后的事我会全力以赴的！”

“应该是我们啊！”众人齐声说。

但我却想到另一个问题：“为什么神圣发动了却不见效果呢?”

“那是因为有人捣乱。”布肯哈根说。

我早该想到，一定又是他，那个即使化为灰烬我也认得出的萨菲罗斯！

突然，凯特·西打来电话，说朱侬基地的超级加农炮被移到了魔晃城。神罗要借助魔晃之力轰开陨石坑上的防护罩。接着，它把神罗会议的情况转播给我们。这时又有一只圣兽出现了，并向着魔晃城走去。巴瑞特马上担心起玛莲的安全，而凯特·西则告诉他玛莲和艾尔米娜已被送往安全的地方。我意识到，与其说凯特·西是间谍，倒不如说是双料间谍，好几次都是它把神罗的动向告诉给我们的。

应凯特·西的要求，我们去拦截圣兽。但当我走近它时，突然感到强烈的杀气，原来是大炮开火了！圣兽不躲不闪，而是打开全身的武器，将集束能量雨点般地射向魔晃城。大炮的能量凌厉霸道，将圣兽一穿而过，之后又打开了陨石坑上的防护罩。但鲁佛斯也葬身于圣兽的能量弹。魔晃城中的人一片混乱，神罗集团四分五裂，宝条乘机进入大炮内部控制室，不断吸取能源，准备送给自己的儿子萨菲罗斯。城市开发主管利普只好请求克劳德帮忙，原来他就是凯特·西的操纵者。

宝条这个没有人性的家伙今天终于死到临头了。文森特持枪的手有几分颤抖。不是因为恐惧，而是因为激动，多年的仇恨就在今朝得雪！

除掉了宝条后，列布告诉我离陨石坠落的日子还有七天。目前，只剩下萨非罗斯一人了，我知道这将是决战，自己的生死，星球的存亡就在这七天之内。

希德拉下操纵杆，三只最新式的火箭发动机伸出艇外，一道火光后，我们已在数公里之外了。

一切准备就绪，我们跳进了陨石坑底部的大空洞。杀死最后一只杰诺瓦后，终于见到了被困的神圣，而萨非罗斯就挡在前面，强大的意念波将我们提到了半空。盼望已久的一天终于到了！

自称为神的萨非罗斯也象星球上的所有生物一样，避不开死亡。“我们可以做的只有这些了。”我说，“以后的事大概由星球去决定了吧?”我想就此离开，却突然又察觉到萨非罗斯的意识，仿佛在耻笑我们。我的意识离开身体追踪而去，果然见到了他阴魂不散的意识，不由得怒从心头起，两腿一蹬跳在半空，使出得意绝技——超究武神霸斩！我已经不是以前的克劳德了！一刀斩落之后，萨非罗斯永远地消失了。

一只手向我伸来。我猛然回到了现实，只见地面正在崩塌，迪芙不顾一切地伸手拉我，却没注意到脚下的塌陷。眼见形势危急，我奋力一跃，左手揽过迪芙，右手抓住了岩石。希德挣扎着拉下开关，一架小型喷气机从飞空艇内脱出，直向魔晃城飞去。

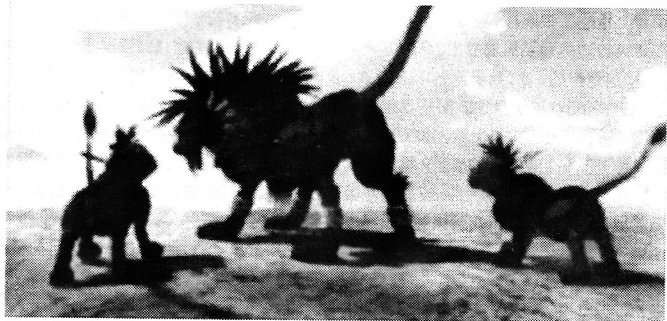
此时的魔晃城狂风大作，电闪雷鸣，陨石马上就要撞到地面。神圣的力量虽大，却发动得迟了一步，淡蓝色的屏障无法及时顶住下落的陨石，星球危在旦夕。突然，地上腾起一簇光线，不，不止一簇，无数的光从各处腾起，向大陨石袭来。“是生命泉！”我脱口而出。只见那陨石正被慢慢地粉碎、粉碎……艾莉丝秀美的面孔也浮现在夜空……

弹指500年，其间的沧海桑田恐怕连星星也记不住了。那是什么？三团红色的火焰奔过来了。那、那不是赤红十三吗！已经长大了呀，不过它可真是长寿的种族。后面的两个是它的孩子吗?比赤红十三小时候可爱多了。

两代人登上山头，眼前出现的是早被遗忘了的魔晃城遗迹。赤红十三沉默不语，不知今天要对孩子讲些什么……

——全文完——

文/杨柯来 刘鹏　责编/PINSER



月亮～MOON～

找寻月光 少年无双

有没有想过亲自进入游戏世界里，亲临其境呢？假如告诉你，本作中你不仅可以进入游戏世界里，甚至能化身成为自己一直操作的勇士，你会有什么反应？是惊讶抑或是兴奋？

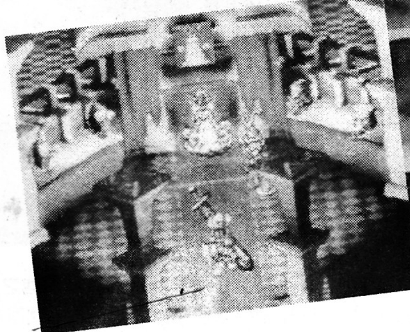
PS	厂商 ASCII	类型 RPG
	媒体 CD-ROM	发售日 97年秋预定



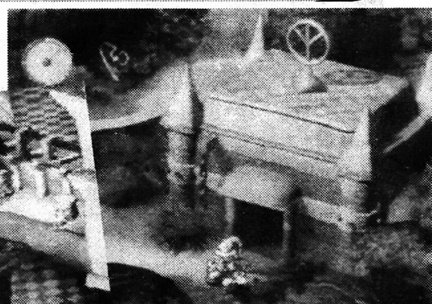
找呀找呀找月亮，自己"找"到游戏中！

以前一般 RPG"惯例"不再通用。简单来说，内容是主角受了国王之任命，踏上斩妖除魔之路，全心全意对付遇上的怪兽增强自己的 POWER……游戏采用真实时间制，例如：面包房会在早晨开门，而酒吧则在晚上营业。每位出场人物均有自己的名字、生活模式、职业、声音等等，你不会再见到与其他 RPG 一样：满街同一面孔了！

本作中玩家可以看准某些怪物，将之杀死后尽快捕捉飞散了的魂魄，令怪物复活。这样，相当于经验值的爱心指数就会慢慢增加，从而可以升级。除此之外，只要有一本怪物图集在手，复活怪物的名单就可以记录下来了，这也是此 GAME 的独特之处。



▼我这位勇者就要从这不算华丽的皇宫中出发啦！



▲哈哈，终于可以亲身进入这个神奇的世界中冒险了！

STORY

在《FAKE MOON》游戏的世界里，听说由于巨龙的咒语，从此再看不见月亮的光辉。在实际世界的东京，一名少年日以继夜沉迷于此 GAME，正值夏季祭之前，当少年已经在床上熟睡之际，电脑竟然无缘无故启动起来，而少年就此被吸进萤光幕之中。

少年醒来之后，发觉自己竟然身处 FAKE MOON 世界里，熟悉的街道，似曾相识的面孔，失去月亮的世界……而自己……自己竟然成为故事主角的"勇者"，肩负重任为了要恢复月光而消灭所有怪兽。而不久之后，少年发觉原来勇者亦并非自己想象中的百分百正义……。

少年最后能否返回自己的世界呢？那么，勇者的结局又会是怎样呢？



玩者……

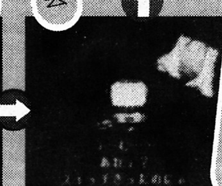
◀突然被吸进电脑世界的少年，并没有躯体而只有魂魄，是名符其实的透明人。



沉迷打机的少年



关上电源睡觉去



电脑无缘无故启动起来



还被吸进电脑世界去

那里不正是



刚才一直玩的游戏世界！

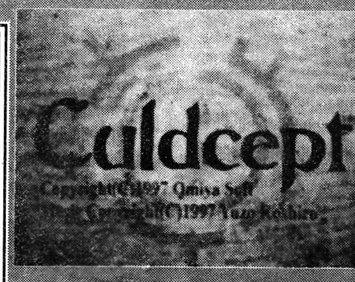
少年最后到底能否回到现实的世界呢？

卡片召唤师

神卡在手 天下我有

乍一看以为是《魔法风云会》的次世代版，仔细端详后才知道是由曾参与制作 MD 名作《战斗传说》与 SFC 的《枪之危机》出名的铃木英夫社长领导下的大宫软件制作的战棋游戏，与《魔》虽形似但神并不似。不要小瞧它哟，快去和好友一起"编织"那充满刺激与幻想的卡片之梦境吧！

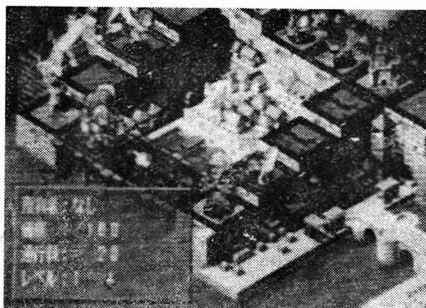
SS　厂商　大宫软件　类型　TAB　媒体　CD－ROM（可四人同时 PLAY）



将战略 SLG 与纸牌战棋游戏共冶一炉的佳作出击！！！

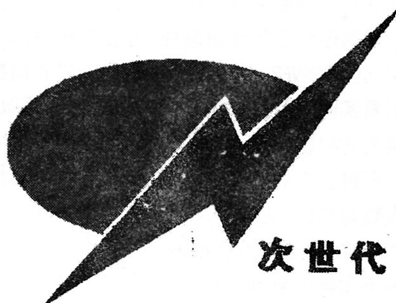
"卡片召唤师"兼具有模拟游戏的战略性与纸牌游戏的战斗形式，是一款可供 1～4 人 PLAY 的纸牌游戏。

玩家先掷骰子，然后依掷出的点数在格子上前进，增加魔力（在其他游戏中相当于现金）到达规定值时才能够回到城堡之中。因此玩家必须设法使手中的领土提升等级、配置我方人员、并使用各式各样的卡片进行战斗，以获取最后的胜利。整体而言，战略的优劣性比掷骰子的运气更为重要。



▲召唤クリーチャ然后取得领地之后，其他玩家如果停留在此方格上时，就可向他们征收通行费用啦。

▼如果对方不付通行费则可能会进入战斗，如果在战斗中获得胜利，则可将领地夺走并占为己有。



豪华开发工作者

视觉效果总监　加藤直之

音效　古代佑三

开发　大宫软件

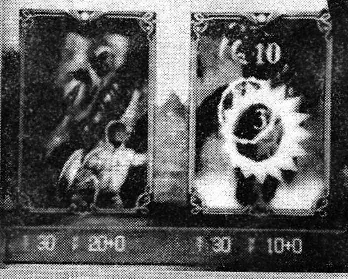
如前所述本游戏是大宫软件所开发的。另外视觉效果由"银河英雄传说"的设计者加藤直之担任，音效工程则由以《光之继承者》出名的古代佑三负责制作。

登场的卡片超过 300种！！

游戏中出现的卡片种类多达三百种以上。包括可召唤妖兽的生物卡片；另外，可改变战况的咒语卡片、于战斗中使用的道具卡片等；各自拥有不同的特异功能。将这些卡片收集之后，依照自己的状况来排列组合，以便在地图上与敌人展开战斗。



收集越多的卡片 对战斗越有利！



包括稀罕的卡片！！

责编/SHADOW PHOENIX

AZEL～飞龙 RPG～

飞龙变身 再战江湖

终于飞龙在两次动作形态出场后，此次变身为 RPG 突击土星，不知道变身后的它能否象前两次那样饮誉江湖呢？看标题是 AZEL，但事实上主角是一名为 EDGE 的少年，他是什么来头啊？！

SS	厂商 SEGA	类型 RPG
	媒体 CD－ROM	发售日 97 年夏预定

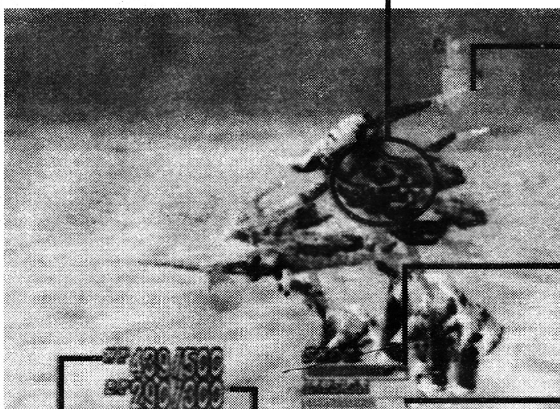


战斗画面简单曝光

《AZEL》的战斗场面，虽然保存了以前系列那种配合敌人行动，操纵飞龙作出攻击的现场感，但是战斗系统则完全和射击游戏截然不同。亦即是说，虽然这是个 RPG，但却可以享受到射击游戏那种充满刺激的感觉，而不擅长射击游戏的朋友，就可以随心所欲地指挥飞龙和其他攻击性的生物展开激战。可以说是：一个游戏却有两种享受，难道是什么 S(STG)·RPG 不成？！

●PLAY LOCK－ON MARK

这标记会显示出枪械或导弹的入击对象。平时是蓝色，但一找到敌人弱点就会变成红色了。本作并非射击游戏，不知能否锁定地选择敌人呢？



●战斗雷达

显示出"危险地带"时，就表示飞龙和敌人太过接近，或者敌人正作出强力的攻击。以前系列的雷达是以飞龙为中心的，但本作则以敌人为中心，雷达所显示的是飞龙的位置，大家不要搞错。

●SHOT

此显示计应该和主角 EDGE 的行动有关，但由于目前没有详细资料，所以有何实际功能则未能清楚，可能是显示 EDGE 的弹药，亦可能是显示 EDGE 的攻击力，又或者是显示 EDGE 发动力量的时间……总之，日后再为大家报道。

●LASER

此显示计应该和飞龙的行动有关，但亦由于没有详细资料，所以不能显示 BASAKU 的能量蓄备，其真正用途，在前作中，是有一个显示计的，但今次新作已设立了一个 BP 显示计，看来这个显示计是另有用途。

●HP

用来显示飞龙的体力的，和 EDGE 的相通。

●BP

显示 BP 的数值在前作里，有种攻击叫做 BASAKU 的，莫非用来显示它的能量？

可以从四面八方作出攻击！

在《AZEL》里，是可以从四面八方向敌人作出攻击的。在战斗中，飞龙可以和敌人并排而行，亦可以绕到后面，寻找对自己有利的位置。当然，敌人亦可以相对地占据有利位置了。在这里进行战斗，就要制订出战略性高的策略。

从敌人背后作出攻击



◀能绕到敌人背后，当然最好不过了。找寻有利位置，

▶要经常留意雷达，敌我双方位置的变化就可一目了然。

◀终于成功地绕到敌人背后了，这时就发射出导弹打它其后背，虽然有些卑鄙。不过，打仗嘛，很残酷的呀！没法子了……

充满真实感的战斗场面

在数千年前已被毁灭的文明，遗留下攻击性的生物和武器。而现在帝国军却将之夺取到手。

我们的主角：EDGE 将会和帝国军展开连场激战。图中所见，是飞龙作出攻击以及和巨大的攻击性生物交战时的场面，大家感受一下《AZEL》的震撼力吧！

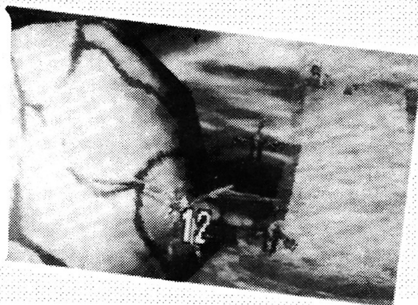
攻　击

飞龙方面有导弹。EDGE 方面有枪，这些武器都可以一举将所有敌人歼灭的。另外，还有仿如魔法既可攻又可守的 BASAKU 攻击，攻击力可说十分充沛了。

导弹发射



HIT!!



▲▶击中敌人可清楚地看到创伤数字。和前作一样，飞龙的 LEVEL 提升，发射导弹的条数亦会增加。

用枪攻击

◀EDGE 骑在龙背用枪向敌人攻击。虽然威力比导弹低，但亦其有利一面吧？

这是什么光？



▲飞龙身边发出蓝色和绿色的光束，果然还有秘密武器?!

海上要塞出现

旧世纪的武器？





飞　战

帝国军控制的旧世纪遗物



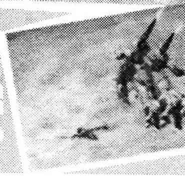
敌方攻击

玩者在作出攻击时，敌人亦会同样地改变位置，向飞龙展开猛攻的，而且敌人的攻击力亦可以变得强大。因此，就会出现"危险地带"了，留意雷达，一旦进入就要赶快移动，脱离险境。

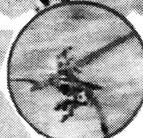
危险



杀



防御



巨大的敌人

和巨大的首领角色交战，是 RPG 不可缺少的要素。在《AZEL》里面，亦可以看到巨大的攻击性生物以及旧世纪武器，和巨大首领角色战斗，能否胜出，就要看你可否找到他的弱点了。飞龙占据什么位置，对胜负是极有影响力的。



◀飞龙周围出现圆环莫非是防护盾？



◀发现敌人弱点，MARK 变成红色。

攻击弱点！





▲▶雷电一般的导弹爆裂而出，射中敌人弱点，对方受伤程度就会比平时大得多。

七之秘馆

战栗的微笑

系列新作 又出新招

老牌 SLG 厂商 KOEI 现在越来越不甘于仅局限在单一的游戏模式之中，除去仍在不断创新的 SLG 之外，它还在不断地推出一些其它类型的游戏。"七之秘馆"就已经推出第二代了，下面请看对它的介绍。

SS	厂商 KOEI	类型 AVG
	发售日预定 97 年冬	媒体 CD-ROM



意味深长的画面大公开！

《七之秘馆——战栗的微笑》是以南方的孤岛为舞台的。虽然现在还没有公布游戏具体的剧情，但已经有一些开发的画公布出来了，让我们来看一看吧。

右边的两张图片中，左侧的画面中有一个在火堆前念经的僧侣的背影 。除此之外，还会有一些天使或恶魔之类的角色登场吧！这是否说明这款游戏会有一些宗教的内容呢？右侧的画面中是正在下着大雪的南方孤岛。

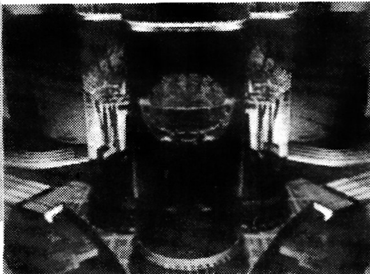


▲▶这个僧侣是因为下大雪而在烤火吗？

充满谜团和诡异的画面

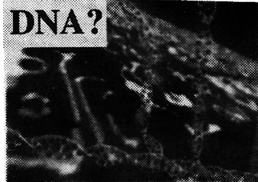
看哪，从这里的几幅图片中可以看见一些游戏的概况。计算机生物、DNA、秘密组织、火箭……，你能从中窥到一些故事的脉胳吗？

计算机生物



▲这里有一些很象人脑的东西被连接在计算机之上。

DNA?



▶图片上这些链状物是 DNA 吗？

洞窟



◀南方孤岛上的洞窟之中会有什么奥秘呢？

导弹发射!?

黑头巾集团



▶身穿黑衣的秘密组织正在开会。

这里介绍几位 BOSS 角色

BOSS 是每款游戏里不可缺少的一部分，而 AVG 中的 BOSS 更是精雕细琢的。下面就介绍几位这款游戏中的 BOSS。

孩子

恶魔

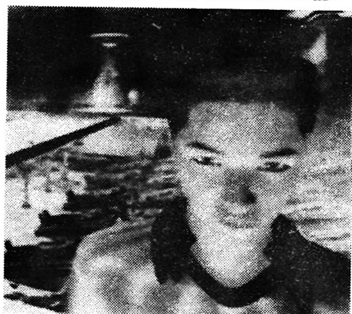


天使难道也被当做 BOSS 吗?!



女主角的样子将由游戏者来决定！

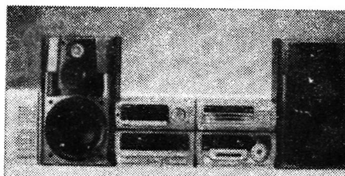
游戏中有男女两名主角，而女主角的样子将由游戏者投票决定，而且还有得到奖品的机会。不过，我们国内的玩友就只有看结果的份啦！



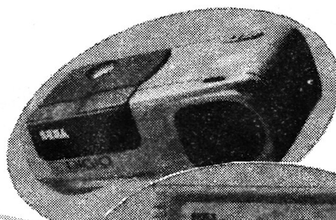
▲这是男主人公的样子，什么样的女主角才与他相配呢？

投票者将得到这些礼品！

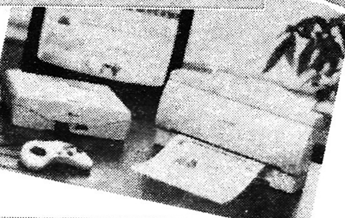
▼一等奖一名，奖品为一台胜利MD组合音响，型号是MX—MD77。



◀二等奖五名，奖品是一台SEGA的数码相机。



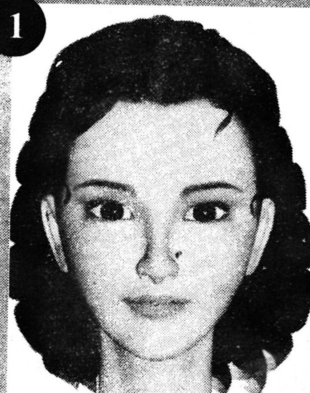
▶三等奖三名，奖品为一台佳能彩色打印机一台，可以对应SS和SEGA的数码相机使用。





▲四等奖十名，奖品为SS的记忆卡一块。另外，还有五等奖二百名，奖品是精美的电话卡一张。

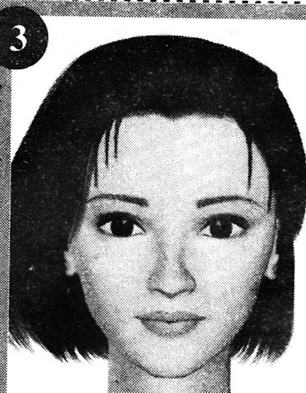
这里有三名女主角供游戏者选择！



1 较长的波浪式的发型，使她看起来年龄稍大一些，有点少妇的感觉。



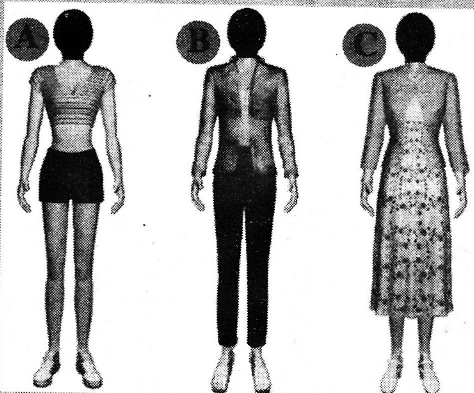
2 时髦的短发和褐色的皮肤，两撇眉毛和嘴角轻轻向上挑起，是活泼少女的样子。



3 稳重的眼神和柔和的面容，虽然带着一幅太阳镜，但仍不失落落大方的闺秀之态。

身体也要让游戏者投票决定！

脸型有三种选择，身体部分当然也要有三种，右侧有三种候补的女主角身体造型让游戏者选择。A的样子是夏天的典型装束，活泼而富有动感；B是穿上了长裤和色彩艳丽的上装，热烈而奔放；C为淡色上衣配合带有小花的长裙，似乎不适合冒险穿着。



这是促销的好手段

游戏的角色居然要由游戏者来选，还有奖品可得。不过，我想这并不是完全要听取游戏者的意见，不是KOEI没招儿了，而是在讨好游戏者，令其增加投入度，以利销售，否则它干嘛不干脆征集角色形象呢！

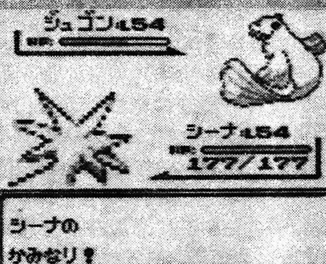
责编/PINSER

妖怪口袋(红)

妖怪多多装满口袋

POCKET MONSTERS(ポケットモンスター)居然在日本已经卖出250多万份了，在游戏淡季甚至还能跳到销售榜第一的位置，其魅力就在于那些千奇百怪的妖怪吧。就象机器猫的百宝袋一样，这款游戏就是一个装满了乐趣的——《妖怪口袋》。

GB　厂商 NINTENDO　类型 RPG　容量 4M



喂，你的口袋里装了多少妖怪啦!

指令介绍

移动中:ずかん 图鉴　データをみる资料
なきごえ 鸣叫声
ぶんぷをみる 分布　やめる 退出
ポケモン 怪物同伴　つよさをみる 状态
ならびかえ 队列　キャンセル 取消
どうぐ 道具　つかう 使用
すてる 丢弃
レッド 角色状态
レポート 报告(存档)
せってい 系统:可设定讯息速度、战斗画面、作战规则。
战斗中:たたかう 战斗　どうぐ 道具
ポケモン 怪物同伴　とりかえる 更换
つよさをみる 状态　キャンセル 取消
にげる 逃跑

攻略

"喂，当心草丛里!"这个声音的主人是奥基德博士(オーキド)。

正当少年红(レッド)要独自出村，博士叫住他，并告知草丛里栖息着野生的ポケモン(ポケットモンスター的略称)。除非身边带着自己的ポケモン，不然会很危险，当下不由分说，将少年带到了他的研究所。

故事就这么拉开了序幕，玩家所扮演的角色就是名叫红(レッド)的少年(当然名字可自取)，住在马萨拉村(マサラ)。跟随博士到达研究所，同时也遇上了博士的孙子，另一位名叫绿(グリーン)的少年，博士让红在他所拥有的三只ポケモン中任选一只相赠(三只ポケモン分别为:龙、龟和植物系的怪物，均能有两次进化)，好好挑选吧。挑完后，绿也挑了一只，并提出挑战。作为开盘战，先熟悉一下系统吧。而后他离开，但看样子，以后免不了会再次与他打交道。

辞别了博士，可以离村了。果然如博士所言，草丛里确实藏有不少怪物，好好练一下级吧。很快便来到了永恒村(トキワ)，在SHOP里，从店主手中得到おとどけもの。连忙赶回研究所将它交给博士，于是指令中多出一项ずかん(图鉴)，这意味着可以开始着手收集ポケモン的工作了。顺便再去一趟邻居家，拿到タウンマップ(镇子地图)，可以正式出发了。

一路向北行进，一间大屋挡住去路，只有通过常青森林(トキワのもり)才能找到出路。在森林里会首次遇上ポケモントレーナー(怪物教练)这种身份的人，而与之交战是见识大多数怪物的重要手段，所以千万不要错过。

红走出森林，发现已来到尼维村(ニビ)。村里建有一座博物馆，只要花50日元就可进去大开眼界一番。另外红还发现有一间屋子标有GYM记号，推门而入才知道这个世界的八位首领(リーダー)之一住在这里。不过红才不理会那些，相信自己的实力，果然很轻松就打败了他，还得到34号机器以示鼓励。

在雕像处发现绿的签名，才知他已先到一步，并且也打败了首领。此时村右的道路可通行了，但一路上危机重重，好容易摆脱怪物教练们的纠缠，来到欧基米山脚下(オツキミやま)。洞门口有一间POKE内会遇上一个卖ポケモン的，虽然以后可以通过其他方法得到，但早一点培养总不是坏事，虽说要多花500日元(此ポケモン位列129号，当前素质极差，但至20级摇身一变，厉害非常)。

红来至洞内，一面战斗，一面前进，虽有点累但收获不小。途中所得各宝物中有一名为月之石(つきのいし)，能使某些物种立即进化。在打败这里的首领后，他会让红从他身后两块古代物种化石中选一块(有大用，妥善保管)。出了山洞，便是宝兰村(ハナダ)。不出所料，第二位首领在此，上门去好好请教一番吧。村里开有一间自行车商店，不过绝对是买不起的。

正要过村北的桥时，遇到了久违的绿，不免又要"惺惺相惜"一番。幸好红未曾搁下武功，仍然取胜。过桥后来到海角的小屋(みさきのこや)，见到了变成怪物模样的正木(マサキ)。交谈中得知他已造好一架机器来使他恢复人形。答应帮助他后，正木走进那台机器，而红则去操纵桌上的主控电脑。一阵噪音过后，正木成功地恢复人形走了出来。为表感谢，他送给红一张船票(ふねのチケット)，难道可凭此乘船游览一番么?带着疑问，红回到宝蓝村，发现右面屋门口的警卫让开了路，进去瞧瞧。哇噻，屋内是一片狼藉。询问了主人后得知有一人来捣乱，而后又打破了墙逃走了。红立刻追上去，果然在屋后发现了一个形迹可疑的人，未谈几句就露真面目，红毫不客气地教训了他，并从他身上"搜"出了28号机器。

一路往南看到了两间屋子，不过通往棣棠村(ヤマブキ)的路已被封锁，先走地道吧。穿过隧道，再经过一大片草地，到达枯叶村(クチバ)。村里某间屋内可得到对换卷(ひきかえけん)，若回到宝兰村，向自行车店老板出示的话，会得到一部崭新的自行车，这样走路就省力多了。而村里另一间屋内则会得钓杆，作用不用多说，使用方法则是面对水域使用道具"钓杆"。

红发现村里有一个港口，这下船票可以派上大用了。出示船票后来到一条豪华的游船上。船舱内的旅客有相当数量是怪物教练，小心应付。在船长室门前的通道内再次碰到绿，战斗结束后再

去找船长。耐心听完他一番话后，很高兴地把他珍藏已久的01号秘传机器（ひでんマシン）交给红。离开船上岸，船起航了。将此宝物装备上，便拥有了间切能力（いあいぎり，作用：毁树开路，使用方法：调出ポケモン指令，在所装备的怪物处便会出现此指令）。还记得村里有间BOSS屋么，现在可以进去了。

由于拥有间切能力，可去的地方很多。但红还是决定先去村右的山洞（ディグダのあな）。穿过山洞发现有一小屋，若目前怪物拥有种类已达10种，便可从屋内人处得到05型秘传机器（能力：闪光，フラッシュ；作用：发出耀眼的光芒）。再次回到宝蓝村，往右出村，一路经过9号、10号地区来到岩间隧道（イワヤマトンネル）。洞内一片漆黑，那就来点光吧。使用闪光，果然一片光明，找出口吧。所幸洞内并无首领，略费周折出得洞来。

美丽的锡安村（锡安）。村民为悼念亡灵建造了一座妖怪口袋塔（ポケモンタワー）。红又从一村民口中得知富士（フジ）失踪了，于是决定去寻找他。考虑一番，红认为那座塔有很大嫌疑。在塔2楼得知要使此塔内的幽灵现出原形，只有依靠西尔夫之铲（シルフスコープ）的力量。但这个宝物在哪儿呢？看来不会在这个村里。红从西面出村，在8号地区发现了另一条地道（ちかつうろ），并且通往玉虫村（タマムシ）。沿地道到达该村，在游戏中心的柜台旁找到一名怪物教练。打败他，他会逃往楼上。调查墙上那幅画，发现是个隐藏的机关，开动后出现了一条通往2楼的阶梯。拾阶而上，在某层打败一位怪物教练后再仔细盘问他，会乖乖地交出一把电梯钥匙（エレベータのカギ）。来到电梯内，选择目的地4楼，而后打败门卫，就见到了首领神（サカキ）。一番较量，勇夺西尔夫之铲，赶快回锡安村吧。

再次进入妖怪口袋塔，这下幽灵都露出了原形。在五楼通往六楼的阶梯旁遇上一个30级的幽灵，不过也照样无所遁形，用超能系（エスパー）招式"喂"它很管用。在塔顶找到了失踪的富士，一起回到他家中，同样有贵重物品相赠。这次是妖怪口袋之笛（ポケモンのふえ），有经验的玩家应该猜到了作何用处。还记得锡安村南的水上栈道吗？那儿有一只贪睡的懒猫躺在地上挡住去路，用笛子去吹醒它。这下它醒了，可也生气了，免不了乱斗一阵。之后在路上的一小屋内又得到一支神奇的钓杆（すごいつりざわ），比以前那把好用多了。

一路来到石竹村（セキチク），第5位首领在此"恭侯"多时了。他的手下都是些好玩水晶球、故作神秘的变态。另外在BOSS屋内有一个看不见的结界，红只有沿紧靠右墙的路从他背后绕过去才能与之交战。如果红拥有的ポケモン数量已达50种，则可去村口外屋内二楼，会得到一宝物学习装置（がくしゅうそうち），作用则是多得一些经验值，具体情况玩家可自己研究。

下一个目的地是玉虫村，左上角屋内可得02号秘传机器，只有鸟类能装备（能力：そらをとぶ，作用：瞬间移动至曾去过的村庄）。要玩游戏中心的老虎机，就得先去一趟酒吧，从一酒鬼那儿拿一只用来盛硬币（コイン）的口袋，再去游戏中心柜台处购入硬币就可以了。而中心隔壁屋内可凭所持硬币换取相应道具或ポケモン。去村里的SHOP中，一直上到顶楼，货架上共陈列三样道具，可分别与屋内人换取三种不同的机器，但必须多买一个第一种道具备用。

往右出村，将此道具交给警卫，这下他放行了，于是红来到棣棠村。村里有一座高11层的大厦，在3楼会得到钥匙卡（カードキー），可以打开那些门。再次与绿、神交手，之后与屋内人交谈，可得强力球（マスタボール，最强力的ボール，只此一件）。出了大厦，BOSS屋门前已无人阻挡，这下又有仗打了。村里还有另一间BOSS屋，不过是假冒的，若有兴趣打败里面的首领，可从两个ポケモン中任选一个。

来到石竹村，去村上方狩猎区（サフアリゾーン），花500块钱买入30个守猎球（サフアリボール）去狩猎吧。这里的怪物都不错，值得一提的是水池里的迷你龙（ミニリエウ），别看现在弱得象"面瓜"，待两次进化后包管你大吃一惊，绝对值得培养。还有不少其他怪物，是别处绝对没有的，用心捕捉。对了，捕捉时共4项指令，其中エサ是喂饵，いし则是拿石头砸，对不同怪物必须采取不同手段才能顺利捕到（例如迷你龙就得先喂一次饵再捕捉，包管手到擒来）。在狩猎区内先找到一副金假牙（きんのいれば），出来后把它交给POKE右侧屋内的人，他会很感激地把04号秘传机器交给红（能力：蛮力，かいりき；作用：力量爆发推动巨石；装备：兽类），并让红再去找狩猎区财宝屋（トレジヤー ハウス）里的人。只好再花500日元，找到后会得到03号秘传机器（能力：乘浪，なみのり；作用：下水；装备：水生类），这下又有新地方可去了。

从村南下水，一直游到孪生岛（ふたごじま），穿过岛上山洞。洞内机关须用かいりき能力推动岩石，使之落到最下层，等到2块都落下并阻住水流，就可出洞了。另外洞内还有一头凤凰，动一番脑筋争取"登用"吧！再次下水，游至绿村，第七位BOSS就在此。村内的研究所，可将以前获得的化石（カセキ）或琥珀（コハク）通过一系列高科技技术提取细胞培育出史前怪物，其中化石培育出的可进化。BOSS屋有锁把关，先去屋左的楼内找钥匙。那些雕像是用来控制门的开关的，反复摆弄，终于到手了秘密钥匙（ひみつのカギ），可以进BOSS屋了。打败BOSS卡拉（カツラ），沿上方水路回到了红的家。

现在该去哪儿了呢？对了，是永恒村。还记得么？早就发现了BOSS屋，但始终不让进，现在应该可以了吧。又是神！不过这次他及其属下的实力确有提高，不可掉以轻心。打败后别忘了再次交谈，而后他就……消失了？！

至此，红已打败了全部八位首领，但还不算完。向西北方的影子村走（セキエイ），路上会遇上绿。他的众多强大妖怪中要数リザードン最为厉害，不过只要属性相克，也是极其简单的。

到达宫殿后，向各卫兵依次亮出自己苦心战斗才获得的各枚勋章之后来到迷宫内。机关同样要推动岩石压住才行，而仔细寻找会发现一头火凤凰，登用！终于到达影子村，这儿可购物、休息、很照顾玩家吧！补充道具后，上路。

进入屋后门内，这儿是第一道关卡。天哪，才第一位就这么厉害。若没有50级以上的实力，关机重来，练级！等到实力大增，再去挑战，经过连续四道关卡后，就要与绿进行最后一场冠军争夺赛。经过一阵天昏地暗的拼杀，终于打败了绿的六十级恐怖妖怪。这时博士赶来，宣布红成为新的冠军，之后就是大结局。

不过在STAFF画面后再进入游戏，取回进度，发现在出发地萨卡拉（サカラ）。来到宝兰村，过桥后下水，到一山洞口，进去后发现全是超强的怪物，而最深处更有一头70级的怪物，赶快"登用"吧。另外从宝兰村东面出村，到右上角，有一条河流。下水会一直来到无尽发电所（むじんはつでんしょ），里面可捕获一头50级的怪物。努力去完成大图鉴吧，全部共150种。据笔者所知，至少需2位玩家通过通信交换才能完成，所以笔者无法知道完成150种后的结局会否有不同。

攻　略

1. 收集怪物最稳妥的方法是先将怪物HP打至最少，再抛出ボール，多半成功。

2. 玉虫村SHOP中出售宝石（いし），针对不同怪物使用不同属性宝石，可使之进化。

3. 游戏途中会得到一台探宝机，使用后若一定范围内有隐藏宝物机器会发出蜂鸣声，仔细搜寻吧。

4. イーフイ喂以不同属性宝石，进化后状态也不同（共三种）。

5. 妖怪之笛（ポケモンのふえ）在战斗中也可使用，可唤醒己方被催眠的怪物。

文/毛云　责编/PINSER



国产中文游戏万花筒

楚汉争霸

FC	厂商:外星科技	类型:智能 SLG
	发售日期:97 年暑假	

楚汉对峙,论尽天下英雄,遂生豪情壮志:运筹帷幄,决胜于千里,令男儿热血沸腾。试问天下,谁主沉浮?

一款由外星电脑科技有限公司即将推出的智能性 SLG 游戏《楚汉争霸》再度将你融入这割据纷争的乱世。游戏依据史实事件的顺序,通过玩家的招兵买马、训练士兵、谋略征战、攻城掠地一系列的有效活动,击败对手,实现"一统"天下的伟业。游戏中的 12 个章节单独成篇,每个章节有三种难度,游戏中任一章节的每关都是真正的电脑智能方式,玩家所面临的对手实际上是仿真智能水平的"人",而不是弱智的电脑。即使是玩同一关上百遍,也将有不同的电脑策略方式,如此智能 SLG 游戏在国人自制的游戏尚属罕见。加之纯中文系统显示,肯定会让玩家获得前所未有的乐趣和满足。

游戏围绕刘、项双方欲霸天下所发生的史实,因此游戏设定了两个角色供玩家灵活选择。当然,刘、项两君主各方面的强弱程度各不相同,选择不同的君主,游戏难度完全不相同,建议一般玩家先选择汉王刘邦作为君主,这样游戏挫折感将减少。如果玩家对游戏所提供的两个角色皆不感兴趣,你可自任君王,以消灭秦、汉、楚三军及各路诸侯军队为己任,逐渐统一中国,建立自己的帝国伟业,只不过白手起家的玩法其难度相当大,需要信心和耐力。游戏所有剧情均由玩家与电脑此时的实际情况自动产生并自动报告,无任何人为的剧情安排,游戏耐玩度极强。也许,玩家会觉得多种将领级别、攻击方式和计谋策略使用所带来繁琐的操作而十分麻烦,别太担心,





游戏简单的按键式指令将给你分忧解难。游戏采取了 PC game 类似于鼠标的操作方式,极其简单。

纷争乱世,存亡一线。根据游戏舞台的切换变化犹如互换影片。游戏争霸双方既可结盟友好而相互支援,也可毁约结仇而相互厮杀,玩家必须果断决策,英勇善战,攻城掠地,使用策略来巩固自己所创之霸业。同时,作为统治者的你还应具备管理国家能力和知人善用的领导素质,并妥善处理好人际关系,因此,玩家应加强农业的开垦和商业的发展,并适时实行奖惩制度。这样既可提高农业粮食产量,增加税收收入,又可提高将帅和平民忠诚度以及士兵的训练度,两者兼备,以达事半功倍之功效。

根据游戏中武将等级以及自己领导能力,玩家可妥善分配兵种。因每类兵种的攻击力、防御力是完全不同的,须兼顾各方,优化其兵力,从而击败对手。只要玩家能完成游戏各章节所赋予的任务,你必将实现最终目标——统一中国。但世事非易,一切须小心布置,以免"千古遗憾"哟!

游戏的界面设计为四页全国地图,配以自动显示玩家所处位置的"雷达"小地图以及米字卷轴拉屏方式,其视觉效果极佳。在这款古中国风味地图、色调柔和细腻的画面中,玩家将能重新体验到"秦末乱世,非我莫属"的创业辛酸。如果玩家想窥视中国文化的精神,相信此款游戏是一个神游中国五千年文化的绝好机会!

撰稿人:曹恒





《战国群雄传》点评

虽然光荣公司的《三国》系列游戏一直被认为是 SLG 的标榜,但数年前 SEGA 公司在 MD 上推出的 SLG 游戏《三国志——乱世群英》在国内玩家心中的地位却非同寻常。究其原因,一是纯正中文版本,一是指令简洁,极易上手。这二点使得这款适合"中国国情"的 SLG 游戏红遍中国大陆。如今,有一款由国人自行制作的中文 SLG 游戏正在悄悄重演着历史,这就是由福州外星电脑科技有限公司推出的 FC 版 SLG 游戏《战国群雄传》。

既是国人制作的游戏,"全中文"自然不在话下,游戏中虽然只有简简单单的治理、外交、军事、人才、情报等几类指令,但却使玩家能轻轻松松进入游戏,而后充分展开自己的雄才伟略,当一回"乱世的霸王"。该游戏的操作菜单,战斗方式,地图画面均十分简单明了,比起现在越做越复杂的 SLG 来可说是别有一番风味,可说是在充分表现八位机的机能同时又具有了很高的游戏性,这也正是 FC 不会被汹涌的次世代浪潮所吞没的原因。也许正因为 FC 的画面差,音效差,所以设计者们的重点是放在"游戏的可玩性"上,反看不少"效果出色"次世代游戏,除了带给玩家短暂的喜悦之外,其实际游戏内容还能剩下多少呢?如果把它们做到 FC 上,也许根本就不能称之为游戏吧。

当然,国人的游戏设计水平也不可能一步就追上国外,该游戏的缺陷也还是有的,如主地图较为单薄,使得"一统九洲"的感觉有点不过瘾;而且设计者也许没有考虑到我们有不少的可怜的 FC 玩家只能用黑白电视来玩游戏,把战斗画面中敌我双方的造型做的过于相似,很容易导致战斗时敌我不分,这岂不天下大乱?还有就是战斗过程的表现能力在 FC 上应该还有很大的发挥余地。这些都希望在日后的《战国群雄传 2》中能有更大的突破。

特别单元 SEGA SATURN



追求实效的速成教育

SEGA 是日本游戏业的大佬，街机业无可争议的霸主(街霸?)。次世代之战对任天堂已反先，对 PS 则紧随其后，目前局势仍未明朗。看来不至关键阶段，不可轻言胜负。SEGA 是中国玩家极熟悉的公司，MD 则是中国普及量最大的机种之一，土星是中国玩家的梦中情人。可以说中国的玩家对 SEGA 情有独钟。但你对 SEGA、SS 有多少了解呢？这 SEGA SATURN 实力养成讲座就是要向玩友们授业解惑，请大家登堂入室。讲座分初、中、高级并非要分裂玩友，排比高下，而只是想让玩友们根据自己的水平循序渐进，轻松学习，革命不分先后嘛！

讲座每页左边提出各种问题，右边则是解答问题的详细说明。玩家读过一遍之后，可将答案部分盖住，然后自问自答，测试一下自己的学习成果。不过，这不是正式考试，因此读者大可不必过于紧张。



初级篇

在初级篇中，将介绍 SATURN 名称的由来以及其他一些基本知识。即使是如此，初级篇中的知识已足以应付一般实际生活中所碰到的问题。由于初级篇的内容都不难，因此希望大家能记住。

第 1 章 SATURN 的意义和由来

了解 SATURN 的历史吧！

问 1 SATURN 这名称的由来到底是什么？

问 2 曾看过许多种不同颜色的 SATURN，其区别是？

问 3 目前 SATURN 的销售量大概是多少？

问 4 一般来说 SATURN 出的都是些什么样的软件？



(答 1) SATURN 在英文中的意思是"土星"，这一点相信有许多人都知道。然而，当初为什么会取这个名称呢？原因是，SATURN 是 SEGA 研制的第 6 台消费性娱乐机器，而该项计划的原始名称使用的便是 SATURN。后来，发售时就以此成为机器的名称了。



▲银灰色的 SATURN 主机目前已经停产，因此要买到变得很难？

(答 2) 白色 SATURN 是在'96 年 4 月左右的时候登场，然而在此日期之前，SEGA 所发售的都是银灰色的机种。至于其他不是由 SEGA 所发售的主机种类还有日本胜利的 V·SATURN(2 种明暗不同的灰色)、日立的 HI—SATURN(黑色)。另外，去年 V·SATURN 也作了小幅度的改款，因此在日本国内就有 5 种颜色不同的 SATURN，在此顺带一提，欧美的 SATURN 颜色是黑色的。

(答 3) "1996 年 12 月底，SATURN 一共贩售了 440 万台"(SEGA·南云先生的回答)

(答 4) 例如知名大型电玩游戏"VR 战士"系列的移植、"飞龙"、"樱大战"等原创性的作品。除此之外，也有象"EO"这种新感觉的游戏，总之，SATURN 的软件非常多样化。

第 6 款登场的主机，它的名字叫做"SATURN"

1983 年采用 Z—80CPU 的第一部 SEGA 8bit 机"SG—100"登场。其后，配备有键盘而且可以自己设计程式的"SC—3000"也跟着发售。到了 1985 年，大幅强化 VRAM 的"SEGA MARK Ⅲ"，以及 1987 年为 MARK Ⅲ加装 FM 音源、连射机能的"SEGA MASTER SYSTEM"，则使主机功能逐步地提升。接着是 1988 年，SEGA 推出 16bit 主机"MEGA DRIVER"。最后，相隔约 6 年之久的 1994 年 11 月，令人注目的 32bit 机"SEGA SATURN"诞生。



数学补习班 游戏业有些事情不用数字说不明白，说了数字又目瞪口呆。看见以下数字不要头痛，否则送你进"数学补习班"。(接下页)

特稿

实力养成讲座

第 2 章 SATURN 主机上的插槽有什么作用？

SATURN 的功能有哪些？

问 5 能用 SATURN 听一般音乐 CD，这是真的吗？

问 6 除此之外听说 SATURN 也能拿来欣赏影碟或者是照片？

问 7 为什么 SATURN 体积会做得这么大？

问 8 有点类似任天堂主机插槽的东西，那是拿来作什么用的呢？



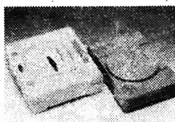
问 9 如果打开位于主机前面的一个长方形盖子，可发现一个插槽，这是……



问 10 通讯用的连接口是在什么样的情形下使用？

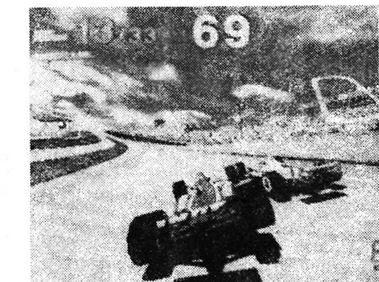
问 11 SATURN 可连上互连网络，这是真的吗？

▶和某 PLAY STATION 相比，感觉就是不一样。



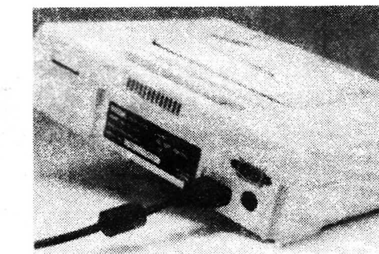
〈答 5〉SATURN 可进行音乐 CD 及 CD—G 的播放，而且，使用者放入的是 CD 或是 CD—G，机器会自动判别。另外，SATURN 还具有声音消除、自由调整声音频率高低等多项特别功能。若拿它来和一般的 CD 播放机器比较，SATURN 一点也不逊色。

〈答 6〉SATURN 无法直接欣赏影片或者是照片，不过，若另外加装影像卡、双向转换器或者是影象 CD 转换器的话，便可使 VIDEO CD 或是 Photo CD 在 SATURN 上播放。除了影片和照片外，其它 CD ROM 软件，也可使用相同的方法在 SATURN 上播放。既然 SATURN 可作声音和影象等方面的播放，那么若以功能而言，它就差不多等于是一台小型的多媒体电脑。而且，未来它的发展空间还很大。



〈答 7〉将发热的电源内藏在主机内，为了使冷却效果能够发挥，所以才将主机加大了。另外，CD—ROM 是很怕热的。

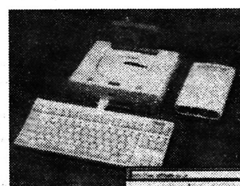
〈答 8〉首先，第 1 要记住的，就是这个插槽可用来插入增加记忆容量的记忆卡。除此之外，为了增加某些游戏读取的速度，此插槽也可用来插上加速卡（或者称之为扩充 RAM 卡）。若玩家对网络有兴趣，此插槽也可接上数据机（MODEM）。总之，此插槽不只现在会用到，若将来想要提升主机性能（象 SUPER 32X 一样在主机上加装提升性能的卡匣），理论上可以办到。



〈答 9〉主机背面打开盖子后，除了可看到记忆时间、记录的备用电池外，还可发现一个内藏的插槽。此插槽是用来插上使 SATURN 能插放影像 CD 的"影像卡"，或者是"双向转换器"用的。接上上述的装置后，SATURN 便可当成高价的影像光碟机使用。

〈答 10〉当需要利用外部资料时，便可借由通讯连接口来和外部的机器取得连系。例如，使用主机和主机相连的连接线，来使 2 台主机的连接口相互连结，然后进行如"DAYTONA USA"等对战游戏的游玩。另外，通讯连接口亦可接上专用的软式磁碟机然后使用。

〈答 11〉目前各式家用主机中，只有 SATURN 具有连接上网的功能。不过，这还必须要另外购买专用的数据机（MODEM）才能使用，SATURN MODEM 的价格约人民币 1000 元，由于价格并不便宜，所以有需要再去买吧！





▲SATURN 的各个扩充槽，可分别连接上不同的周边机器，关于周边机器的部分请看下一页。



◀和 CPU、主机记忆体直接相连的记忆卡机槽（又称 ABUS），除可插上记忆卡和加速卡外，还可连接 MODEM 直接上网络。

《FF Ⅶ》真不愧头号大作！当写这个题目时，销量已达 306 万套，真厉害啊！大家关心的是其总销售额吧？以 306 万套乘 7800 日元的定价，到底总销量是多少钱呢？（接下页）

特稿

第 3 章 AM2 研是某家公司的名称吗?

公开特殊用语所代表的意义

问 12 杂志上所出现的一些专门用语不太能够了解，是否能说明一下。

举例

“最近的游戏真的是愈来愈进步了。”在没多久之前，“MODEL 2”还被人认为已经很了不起了，然而没想才过没几年，“MODEL 3”就已经出现。照理说，不管“AM2 研”的开发力量多么地惊人，也应该不致于改变得这么快吧！事实上，这样的改变对于“CS”的开发人员而言，同样也产生极大的困扰。因为，未来在进行移植时，“PK”的对应以及其他的动作表现，都变得和以往不同。另外，在“MD”那个时代，几乎很难想象 SLG 游戏会改以“多边形”的方式来表现。若“MPEG”更普及，动画象电影一样?到时在“KOF”中或许也有我用“数码相机”拍的人物上场呢！但我的资金不足，只有期待“GD NET”帮忙了。

MODEL2 **MODEL3** 左边 2 个名词都是 SEGA 开发出的游戏机板名称。其中，MODEL 3 是目前最新的机板，对应的游戏有“VR 战士 3”等。

AM2 研



SEGA 第 2AM 研究开发部的略称，此部门的代表作品“VR 快打”系列，另外，AM 还有以下的分类。

AM1 研…负责游戏的制作。
代表作…“快打刑事”
AM3 研…负责游戏的制作。
代表作…“电脑战机”
AM4 研…负责筐体的制作。
AM5 研…负责“主题公园”的设计及施工。
AM6 研…负责大型电玩。

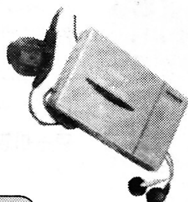
CS 这里指的是 SEGA Consumer 事业部，CS 负责 SATURN 的各项相关事业，以及各项消息的发布。

PK 格斗游戏的用语，P 表拳钮、K 表脚钮。



MD 原本指的是 SEGA 开发的 16bit 机 MEGA DRIVE，不过现在则大都被当作音乐用 Mini Disc 的简称。

Mini Disc≠MEGA DRIVE



SLG 模拟类游戏的略称，其他如，ACT：动作、SHT、STG：射击等，也都是相同的道理。



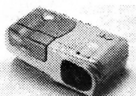
多边形 如右图一般的立体 CG 描绘技术。

MPEG 彩色动画影像的一种规格，此规格被广泛地使用在影像 CD 的统一播放规格上。

KOF “格斗之王”的略称，其他如 FF Ⅶ、VR3 等，也都是知名游戏的略称。



数码相机 下图所示是 1996 年由 SEGA 所发售的数位相机。此机的标准价是 29,800 日元(折合人民币约 2000 元)。



GD NET 由于游戏的开发费用愈来愈高，因此为了支持某些有实力但却因为开发经费而苦的创作团体(或是小型公司)，GAME ARTS 的宫地社长和 CSK 的大川会长就决定设立这么一个提供援助的机构。由于有许多团体纷纷加入，因此 STING 等小公司得以开发一些 SATURN 用的大型作品。



中级篇

在本单元的课程中，将介绍一些玩家“好象已经知道”，然而实际上却并不太了解的东西。例如，对于“SEGA”这个名称，相信许多人都很熟，然而 SEGA 所代表的含义你知道吗?

第 4 章 音速小子系列何时推出?

可爱的音速小子何时和大家见面

问 13 SATURN 版的音速小子系列游戏，预定什么时候发售?

〈答 13〉曾在 MD 以及大型电玩上活跃一时的 SEGA 吉祥代表物音速小子，怎么在 SATURN 上却迟迟没有动静。相信对于喜爱音速小子的玩家来说，这真是件令人不可思议的事。若以“玛俐欧”带动 N64 买气的情形来看，SEGA 是否已经考虑好在近期之内推出能令玩家满意的音速小子作品?”据最新消息，6 月 20 日音速小子已经在土星中乱跑。

问 14 听说 SATURN 也可当作卡拉 OK 使用?

〈答 14〉SGEA 业务用的卡拉 OK 机器“前置 21”，其基本的组成部分和 SATURN 相同。因此只要加装特定周边就可以当作卡拉 OK 机来使用。不过，这必须等到有更多的需求时，才有可能实现。

音速小子未来的发展会是……

音速小子 91 年夏天推出并迅速成为 SAEGA 的代表人物，许多购买 MD 的人也是为了想玩音速小子。后来，音速小子逐渐被商品化，一些文具用品、礼品、绒毛玩具等，都出现了以音速小子为题的商品。



▲音速小子之父中裕司先生。

《FF Ⅶ》的销售额实在惊人！竟是 23868000000 日元！是 238 亿 6800 万日元啊！超过 17 亿人民币。而且在推出后首个星期卖出了约 200 万套，即是一星期内就有 155 亿左右的日元在日本国内流通。(接下页)



第 5 章 周边机器的种类有哪些？

使游戏操作变得更方便简单

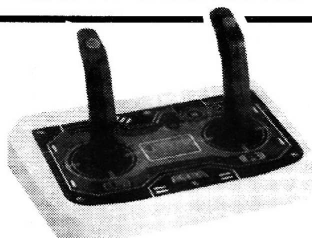
问 13 周边机器大概有哪些？最值得介绍给玩家使用的是什么？

〈答 15〉SATURN 用的周边机器，只 SEGA 一家所出的纯正品就有 18 种之多。至于其他象是制作摇杆、周边卡的厂家，也纷纷推出使玩家感到更舒服、更简便的商品。“由于 SATURN 的软件在不可知的未来会有更进步的发展，因此相关的周边也会因此而不断地推出新奇的商品来吸引消费者。当然，目前刚推出不久的商品，也都是相当值得拥有的好东西，因此我在此自负地建议大家去购买”（SEGA・南云）。

一般对战摇杆

能使大型电玩感觉再现的摇杆型控制器，另外，此控制器还附有连射的功能。（￥5800）





双手把摇杆

对应“电脑战机”这款游戏所推出的特殊摇杆，每支摇杆手把上各有 2 个按钮。（￥5800）

无线控制器

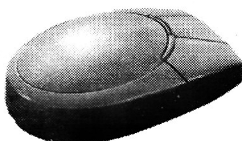
不必使用连接线来和主机连接的控制器，另外，它也可以当作电视摇控器使用。（￥4800）





飞行模拟摇杆

游玩飞行射击类游戏时最适合使用的 3 轴类比控制器。此控制器可将摇杆接到左边、右边或者是两边都接。（￥7800）



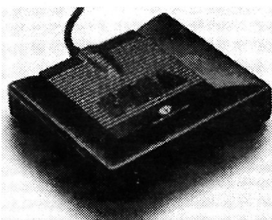
模拟滑鼠

适合用在模拟以及冒险游戏上的控制器替代品，基本上，此商品的操作和电脑滑鼠相同。（￥3000）



多功能控制器

和“飞天幽梦”这款新型态游戏一起受到注目的类比式控制器。（￥3800）



6 人用连接器

接上此项装置后，便可进行最多达 6 人的对战，对应软件以 3 人以上游玩者为佳。（￥3800）

第 6 章 为何 SEGA 要将公司设在东京羽田？

了解 SEGA 就等于了解 SATURN

问 16 SEGA 这个注册商标是否有什么特殊的名称由来？

问 17 SEGA 的关连子公司大约有多少个？

问 18 将公司设在羽田这个地方，是否有什么特别的便利因素？

〈答 16〉1978 年创业的 SEGA，当初的社名是日本娱乐物产，这家公司以贸易为主。不久后，这家公司改名为“SERVICE GAMES”，其后更进一步地将各单字的前 2 个字母拿来组合在一起，然后成为现在的“SEGA”。相信以前有很多人不清楚“SEGA”的由来和意义吧！其实杂志以前在“世嘉帝国的崛起”一文中曾解释过。

〈答 17〉“这是秘密”（SEGA・南云），（难道是觉得作统计调查很麻烦？）虽然无法从南云先生的口中获得确实的答案。不过，若是以初步的概略估计来计算，SEGA 包含海外的分社在内，大约有 45 家主要的子公司以及关连企业。另外，知名的软件制作公司 SONIC，也是 SEGA 旗下的成员之一。

〈答 18〉“可能是比较接近机场吧”（SEGA・南云）。若考虑到 SEGA 过去是以贸易为主的话，那么 SEGA 的总公司设立在羽田，就没有什么好奇怪的。另外，如果开发进行不顺利的话，要出国也比较方便？

SEGA 以前是著名商人？

SEGA 目前给人的印象是专门制造电玩相关产品的厂商，然而，以前的 SEGA 却是从事输入贩卖的贸易公司。事实上，将总公司说在羽田机场的附近，也是因为便于送货、取货的缘故，在此之所以要介绍 SEGA 过去的历史，其实也没有什么特别的原因。只不过，SEGA 和 SATURN 之间有着相当重要的关系，因此喜爱 SATURN 的玩友多少也应该要了解一下 SEGA 这家公司的过去、现在，甚至于未来。



喂，这数字很难想象吧？举个例子，一万日元的钞票约高 16 厘米，若将这 238 亿 6800 万日元整齐的排列起来，大约是 3619200 公里，是 361 万 9200 公里啊！围绕地球一周只有 4 万公里，这距离等于绕地球 90 周啊！（接下页）



上级篇

能来到这里的你相信一定有相当不错的实力，然而，事实上你是否真的是有这样的实力呢？不管如何，在以下的课程中，希望你能一边学习一边顺便确认一下自己的实力。

第7章 X指定的游戏将不会再出现？

好象知道又不一定知道的事实

问19 SATURN大约使用多久会损坏？另外，有关于耐久性方面呢？

问20 在美国买到的软件竟然不能游玩！这是什么原因？

问21 为什么有些秘技一定要看杂志才能够知道呢？难道软件制作公司和出版社之间有特别约定？

问22 为什么记录的储存会有数目的限制？既然有记忆卡，那么不是所有容量都可拿来当作记录吗？

问23 "适合18岁以上"游玩的游戏，其判定的基准是什么？

问24 原有的X指定游戏为什么都没有了？

〈答19〉"虽然依使用的方式而有不同的答案，不过一般来说和家电制品中的音乐CD光碟机差不多"（SEGA·南云）。基本上，只要不让SATURN浸到水、从高处摔下来或者是自行打开外壳，就能使用很长一段时间。另外，如果在正常使用状况下机器发生故障，那么最好能向购机的商店寻求解决之道。当然，如果要拿到专卖店请人修理也是可以，不过在费用上可能就比较高。在此附带一提的是，SATURN本身有某些零件是消耗品（如记忆电池），因此当这些消耗品的使用期限到时，就必须更换新品，否则无法使SATURN正常的运作。

〈答20〉为了防止因国家之不同、发售时期也不同而所造成的仿冒品流通问题（或者是将包装盒日语化后回销到日本），于是依地域之不同，软件的保护方式也就作了不同的设定。不过，说真的有时还真想玩玩在欧美所发售的游戏。（SEGA·南云）

〈答21〉所谓的秘技，原来是因为玩家玩游戏时突然发现程式缺点所造成的奇异现象。不过，渐渐地玩家们开始朝更多的方面去发展，于是无敌、等级99等秘技便一一地出现在玩家的面前。然而，最近所推出的游戏大多会在玩家游玩一阵子后，自然地出现隐藏的秘技。例如，"飞龙战士2"、"新世纪少年战史2"等，相信以后类似上述方式出现秘技的游戏会愈来愈多。当然，玩家们所得到的乐趣也会跟着增多。（SEGA·南云）



▲即使外星人踩到SATURN，也不会有任何的损坏，这是真的？

〈答22〉只要容量够，就能增加无数储存记录的游戏目前也有。因此，就技术而言这并不是件难题。然而，为什么游戏会有储存记录的限制呢？我想这是软件制作公司考虑到使游戏能达到某种平衡的缘故吧！（SEGA·南云）

〈答23〉若就字面的意思而言，就是只限18岁以上的玩家游玩的游戏。至于基本的定义，则请参考下面的说明。

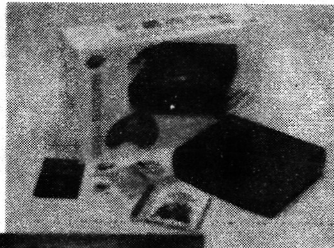
〈答24〉这是TV GAME软件审查机构先前开会后所作的决定，（SEGA·南云）由于X指定的软件数目有逐渐增加的趋势，因此若不加以禁止的话，说不定SATURN的相关专门杂志会被放置到便利商店的特设书架上，以和其他杂志作个区隔…。

推奨年齢 全年齢：此类作品不含有性、残酷、粗暴等会对青少年产生不良影响的东西，另外，作品中出现的东西，也不会让青少年因为模仿而造成反社会的行为。事实上一款好玩的游戏，确实是可以没有上述的表现而受到玩家欢迎的。

推奨年齢 年齢制限 18才以上：能区别游戏和现实世界之不同的年龄大约是18岁左右，因此这类作品主要是以18岁以上者作为消费的对象。此外，在这类作品中，不可出现过于显著的性、暴力表现，也不可以有犯罪或反社会等让人模仿的表现出现。

X指定 18才以上：性格暴力等都已接近成人标准的游戏，就会被标上此种标志。在1994年11月开始实施的X指定，在"为了使电视游戏的发展变得更健全"的理由下，于1996年10月全面废止了，这项消息相信许多人都已知道。

▼这是在美国贩售的一种SATURN主机，外形上和日本机种差不多。



◀美国版的「飞龙」，要玩外国版的软件，可能必须连同外国主机一起购买才行。

关于那难以想象的金额，大家算清了吗？说到日本的消费税，当征收3%时，是7亿1604万日元。若以现在的5%来计算，则是11亿9340万日元。尝试体验过这种惊人高额纳税者的滋味吗？（接下页）

第 8 章　对 N64 价格调低 SEGA 的反应是?

探讨各项谣传的真实性!

问 25　任天堂 64 已决定要大幅降低售价，那么 SATURN 未来是否会变得更便宜?

问 26　听说制作 1 台 SATURN 的成本高达 20，000 日元以上,这是真的吗?

问 27　未来是否会有部分或全面改款的打算?

问 28　未来会推出和 BANDAI 合作的新型 SATURN 主机吗?

问 29　据说"限定版"的东西，是巧妙利用电玩迷心理来获利的工具?

问 30　未来是否有什么值得期待的大作会出现?

〈答 25〉从 3 月 14 日起,N64 的价格已成为次世代主机中最低价的 16,800。那么 SATURN 会作出什么样的反应呢?"以现在而言,公司尚未作出正式的决定"(SEGA · 南云)，是这样吗。其实最近在日本市面上已出现实售价格在 17，000 左右的 SATURN。

▶价格已下降的 N64，SEGA 下次会跟着降价吗?

〈答 26〉"这是秘密"(SEGA · 南云)，发售之初，即使售价高达 44800 日元，却仍声称不够成本的标准规格 SATURN,现在却已降至 19,800 日元左右。而普通的音乐光碟机售价在 20,000 日元左右的也很少见。到底这项传闻的事实真相如何,就让你去思考了!

〈答 27〉在去年 3 月，SATURN 已进行过部分的改款，即原来的银灰色主机改为白色的主机。因此，现在要谈全面的改款也许还太早，不过，部分的改款也许仍会出现吧!但是,"还未定"(SEGA · 南云)。

〈答 28〉目前有关于 SEGA BANDI 的谣传有许多，但"我认为那些全部都是假的"(SEGA · 南云)。象这种没有根据的谣传最好不要去理它。况且,SATURN 目前仍然还具有发展性，所以拥有 SATURN 的玩家不要太过于担心 SATURN 会被其他的主机给淘汰掉。

〈答 29〉"为了使电玩迷能拥有更多的游戏相关产品并且满足某些人的需要(特别是在发售之初就已排队等着购买的人)，所以才会推出有数量限制的"限定版"游戏软件"(SEGA · 南云)其实,"限定版"的东西在中古市场确实相当具有价值。例如，包含赠品在内的"樱大战"，其售价可达 30,000 日元左右。

〈答 30〉"未来会有一大堆值得注意的大作陆续推出,请期待"(SEGA · 南云)

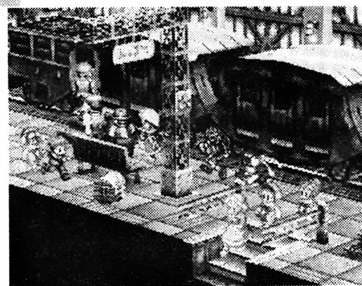


◀▲去年也有不少"限定版"推出,其中,"樱大战"和"ENEMY ZERO"最为热门。



▶期待中的「VR3」SATURN 版何时才会发售?

▼今年内相当受到注目的 RPG 大作"格兰蒂亚",其画面不输 FF Ⅶ。



《FF Ⅶ》的开发费用竟达 29 亿日元,约合 2 亿人民币。攻略本合计发售约 240 万本。游戏闪卡销售 1800 万张,音乐 CD15 万盘,高居音乐 CD 排行榜第三位。"teacher,该下课了吧,头都大了……","NO,教你一个新词:数不胜数。(接下页)

特稿



暑期购机大比拼

暑假了，一学年下来，被考试逼得透不过气来，做学生真是比打工还要辛苦。所以如果你成绩还可以，甚至考上一所名牌中学或哪怕是“赖”大学，老爸老妈都会喜上眉梢，实践“放血”的诺言。老爸老妈挣钱不容易，“卖血”钱绝不能乱花乱造。尤其是购一台次世代游戏机，动辄上千，可不是老爸老妈的一点“耳血”啊！做为“闯关族的家”，虽然不从事商业活动，但做读者的参谋责无旁贷。

读者的“铁”多寡不一，而且所喜爱的游戏和主机又不一样（萝卜白菜各有所爱），在预算有限的情况下，就不能随心所欲，想买什么买什么。更不能盲目跟风，别人买什么我买什么。记得有几位大连的同学来信说，高考完要全付武装重返“集中营”。不过要当心，别买的炮弹里装的是沙子，再来一次甲午海战。所以下面的导购指南你要小心看喽！SS 和 PS 等游戏机的功能在以前各期杂志中都有比较详尽的介绍，本篇再全数列上，不仅有骗稿费嫌疑，而且读者也心烦。所以功能部分只做简单的介绍，主要是从商业角度谈谈购机的注意事项，由于篇幅所限，太详细也不可能！

Play Station

CPU	32Bit RISC R3000A (Clock 33MHz)	传输速度	二倍速 CD—ROM	区块功能	回转 扩大 缩小 变形 淡入 淡出 半透明 朦胧效果
影象 RAM	8M Bit	显示颜色	1677 万色	卷轴	……
声音 RAM	4M Bit	解析度	256＊224－640＊480	端子输出	AV/S/RF/RGB
主记忆体	8M Bit	多边形总数	150 万个/秒	通信对战	Modem/最多八台 PS 连线对战
CD—ROM 缓冲区	256K Bit	硬件透视	36 万个多边形/秒	操作与周边	摇杆/鼠标
OS ROM	4MB	声音	ADPCM/24 频道	其它	JPEG 动画解压与再生功能
记忆储存	记忆卡	动画拼合	同时 4000 个角色（8＊8），三轴扩大，缩小，回转		
软件媒介	CD—ROM	特殊效果	硬件透视 纹理绘制 块状阴影 高速运算机能		

主机发售日期：1994/12/03
主机参考售价：1950—2050 元左右
专用软件数量：850 款左右
软件推出速度：非常迅速
主机推荐年龄：13 岁以上



PS 为 Sony 公司在 1994 年年底所推出的次世代主机，其前身之一曾经为 SFC CD—ROM，虽然这项破天荒的合作计划后来被任天堂公司给片面推翻掉，不过却也因此而促使该公司决定投入电玩市场这块大饼的竞争里头。事实也证明了 Sony 公司遂样的抉择是再正确也不过的了。

PS 在日本的销量目前为 600 万台，全世界的销量已达 1000 万台。虽然跟 FC 的 4000 万台相比实在是小巫见大巫，但在次世代之战中，PS 却绝对是最神气的机种。去年底堪称任天堂阵营中流砥柱的史克威尔正式反叛到 PS 旗下，更使 PS 势焰熏天。今年初，任天堂的另一左膀右臂艾尼克斯也不甘寂寞，宣布“倒戈”，加入 PS。《太空战士Ⅶ》销量达创记录的 300 多万套，PS 在次世代之战中的胜势已定。

黑　盘

PS 游戏专用 CD 是黑色的，很独特，这是索尼的专利产品，对保护 PS 的激光头很有好处。据说使用盗版的 PS 光碟，因为是银盘有反光，所以很容易损伤 PS 的激光头。使用黑色 CD 是用来对付盗版盘吗？

游戏软件简直多如过江之鲫，可以全部都有吗？真是白日做梦。不过人的欲望是无穷的，韩信用兵，多多益善嘛！（接下页）

＊附一:PS 中上等软件推荐:

ACT: 铁拳系列、魂之利刃、TOBAL NO.1;

SPG:NBA 实况系列;

RPG:FF 系列、DQ7(即将推出)、幻想水浒传、妖精战士系列、汪达尔之心;

RAC:RAGE RACE 系列;

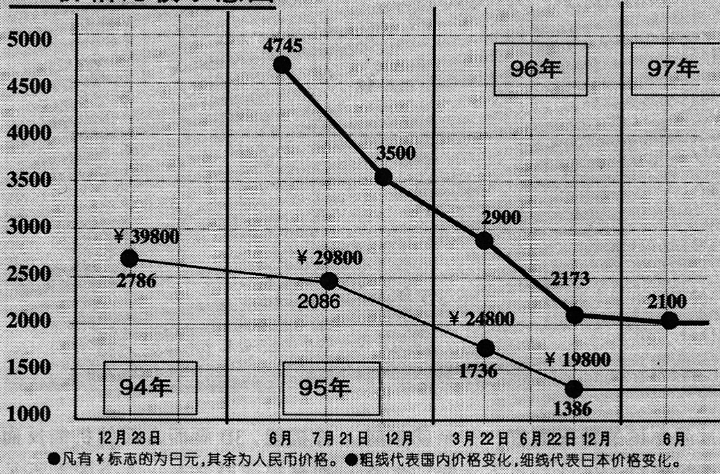
AVG:生化危机系列;

SLG:FFT、光荣三国志系列;

STG:RAY STORM、1945(2D);

TAB:吧拉吧拉吧拉,噗呦噗呦通系列、街霸方块、立体俄罗斯方块;

ETC:音乐制作、射击游戏制作;



由于 PS 内建有动画解压缩的再生功能,所以透过这样的硬件设计,使得几乎款款 PS 的游戏都有着极为杰出的动画演出,其效果甚至直逼经由工作站所绘制出来的成果。也正因为 PS 的动画实在是太漂亮了,有的游戏干脆以这样的设计做为游戏的卖点,而实际的游戏内容部分反而不怎么用心去制作。这也导致玩家一度有着 PS 光只是动画漂亮,游戏根本就是烂透了的错误印象。只要玩家有机会玩到 PS 上面认真制作的游戏软件,就会发现慎选游戏软件才是最重要的准则。

＊附二:PS 建议配置:

PS: 主机、110V 转换电源、S-VHS 输出线、双手柄(动作游戏玩家最好将原配手柄更换为专用手柄)、记录卡(一张)、光电枪(选配)、方向盘(选配)



SS 同样是 Sega 公司在 1994 年年底所推出的次世代主机,不同于 Sony 公司的完全新手,Sega 公司在游戏机方面的经验可是比 Sony 公司来得多上许多。但是当初在设计 SS 的时候,因为成本因素与企划方面的考量,最后才诞生了目前这台折衷型的主机。

SS 目前的销量约 400 万台,全世界的销量约 600 万台,当然比不过 PS。许多评论家认为 SS 把宣传重点过分定位在玩家身上,限制了大众购买群。而 PS 则把宣传的重点放在一般偶尔玩一下游戏机的消费群上,路子就比 SS 要宽,经销策略上比较更成功。

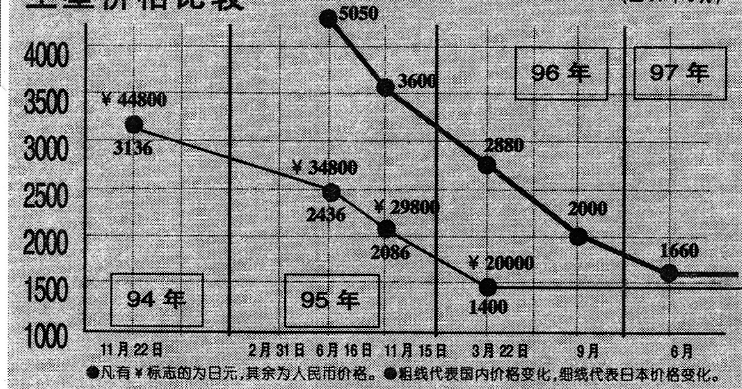
CPU	32Bit RISC SH2＊2 颗 (50 MIPS) 68EC000 (专司声音处理) 24Bit DSP 搭载	传输速度	二倍速 CD-ROM	区块功能	回转 扩大 缩小 变形 淡入 淡出
影像 RAM	12M Bit	显示颜色	1677 万色	卷轴	最大 5 面/XY 卷轴 4 面/横向线卷轴 2 或 4 面/纵向模拟卷轴 2 或 4 面/回转卷轴 2 面/扩大缩小卷轴 2 面
声音 RAM	4M Bit	解析度	256＊224-640＊480	端子输出	AV/S/RF
主记忆体	16M Bit	多边形总数	90 万个/秒	通信对战	Modem/缆线/SSN
CD-ROM 缓冲区	4M Bit	硬件透视	……	操作与周边	摇杆/鼠标/赛车摇杆/六人扩充器
OS ROM	4M Bit	声音	PCM 音源(32 频道)/FM 音源(8 频道)	其它	MPEG 卡自由加装/Twin Advanced ROM System/扩张 RAM 卡/卡带插槽硬件功能扩充
记忆储存	内部电池记忆/记忆卡	动画拼合	……		
软件媒介	ROM/CD-ROM	特殊效果	纹理绘制 块状阴影 渐层阴影		

直读

指在经过调整的次世代机中(即 SS、PS 机),加入一种专用芯片,即可直接读取非日本原装光盘的数据。而日本原装主机均未有此功能,原来的"飞盘"事件,经过"直读"后,将不再发生。目前国内销售的 SS、PS 基本上都具有"直读"功能。

主机发售日期:1994/12/03
主机建议售价:1600~1650 元左右
专用软件数量:800 款左右
软件推出速度:非常快速
主机推荐年龄:13 岁以上

这个调查只限于 SATURN、PLAYSTARUN、N64 这三部主机。首先公布各部主机所计算到的结果。先讲 N64,截至 4 月 4 日所推出的软件只有 16 套,真是十分少,而金额计算起来是……(接下页)



★附一：SS 建议配置：

SS：主机、110V 转换电源、S-VHS 输出线、双手柄、录卡（一张）、加速卡（一张）、VCD 电影卡（一张）、光电枪（选配）、方向盘（选配）

★附二：SS 中上等软件推荐：

ACT：VR 战士系列、LAST BRONX、街霸系列（2D）、恶魔战士系列（2D）、9X 格斗之王系列（2D）、侍魂系列（2D）；

SPG：V GOAL 足球系列；

RPG：格兰蒂亚（即将推出）、梦幻之星Ⅴ（即将推出）、LUNAR 系列、魔法骑士、天外魔境·第四默示录；

RAC：DAYTONA 系列、MANX TT、SEGA RALLY；

AVG：樱大战、生化危机系列、D 之食桌、异灵；

SLG：光荣三国志系列（中文版）；超级机器人大战 F（即将推出）

STG：飞龙系列、1945（2D）、战国 BLADE（2D）；

TAB：噗呦噗呦通系列、街霸方块；

ETC：安室奈美惠、方块游戏制作、射击游戏制作（即将推出）

不过就中国的情况而言，甚至就东南亚市场而言，SS 丝毫也不示弱。这是因为 SEGA 是游戏业尤其是街机业的老牌公司，知名度很高。许多玩家是随 SEGA 的游戏长大的，对世嘉有比较深的感情。而许多著名的街机游戏的移植版只有在 SS 上才能玩到，这使许多玩家心仪。因此 SS 在国内市场反较 PS 为大，故就价格而言，SS 就更便宜一些。6 月份 SS 的平均售价才 1660 元，这个价格已经按近日本的售价（约 1400 元人民币）。日本最近传闻 SS 有可能进一步降价，但世嘉方面予以否认。退一步说，即使再一次降价的话，余地也会很小。至于 SS 的其它问题，这期正好有“SS 实力养成讲座”，听课去吧！

为了在 2D 与 3D 之间取得一个平衡，SS 特别强调处理 2D 画面的硬件机能，3D 画面方面的机能反而因此而显得薄弱许多。这个先天不足的缺陷成了 SS 玩家心中的一大遗憾，也成为热衷拥护 PS 玩家所拼命抨击的一大目标。其实以个人而言，对于某些公司与游戏的画面全部强调 3D 化颇不以为然，毕竟游戏效果做得再怎么棒，电视萤幕终究还是属于平面的东西，3D 画面再怎么真实都还是比不上真实生活来得真实，许多资深玩家还是比较偏好传统的 2D 画面。



◀现在虽然 3D 游戏风靡一时，还是有许多人喜欢 2D 游戏。看，2D 格斗游戏中的大佬——豪鬼是也。

Nintendo 64

CPU	64 Bit RISC R4000A （Clock 93.75 MHz） SP（声音与图像处理器） DP（绘点处理器） （Clock 62.5 MHz）	显示颜色	32 Bit RGBA
主记忆体	36M Bit	解析度	256＊224－640＊480
记忆储存	记忆卡	特殊效果	纹理绘制
软件媒介	ROM	端子输出	AV/S
传输速度	4500M Bit/秒	操作与周边	摇杆/震动摇杆

在 N64 正式推出之前，任天堂公司又开始一贯的黄牛拖延战术，岂知同样的计策用过一次就已经嫌多了，再度使用之后结果是后患无穷。N64 在千呼万唤尚未推出之际，没有耐心再等下去的史克威尔公司干脆转战 PS，再加上业界普遍犹疑的情况之下，实际加入 N64 的协力厂商实在是少得可怜，以前 SFC 的盟友们大多数都已经将重点放在 PS 与 SS 上面了。

虽然 N64 在游戏画面处理的效果上面，真的是堪称为目前游戏机之冠，玩家只要玩过玛里奥 64 这款几乎没有相当明显锯齿边缘与放大颗粒的游戏，没有一个人不会赞叹游戏在这方面的惊人成就。但是一台成功的游乐器主机，是不能光靠某个特定电玩主角来撑场面的，因为玩家面对主角几

主机发售日期：1996/06/24
主机建议售价：1650～1700 左右
专用软件数量：10 款左右
软件推出速度：非常缓慢
主机推荐年龄：18 岁以上

总数约 16 万 5000 日元。附带一提，N64 推出了快 10 个月，若将这数字除 10，即是平均每月支出 16000 日元，便可以享受到 N64 的所有游戏！实在是出奇的便宜。（什么算法呀！）之后，就轮到 SATURN 了，截至现时所推出的软件之总金额是……（接下页）



乎完全一模一样的游戏，再有耐心的人总是会有玩腻的一天。

在游戏软件的推出速度上面，N64目前所排出来的发售表不禁看得心惊肉跳，因为几乎所有游戏的发售日期全部都是未定，这种窘况跟PC—FX当初发售之初(即使现在也是一样)根本是半斤八两。虽然任天堂公司拥有多款著名的作品做为后盾，但是这些名作的续篇总是会有用完的一天，如何加快游戏软件的发售速度，以及创造具有高品质的原创性软件，将是N64今年所要面对的最大挑战。

*附一:N64建议配置:
N64：主机、110V转换电源、S-VHS输出线、双手柄、方向盘(选配)

*附二:N64中上等软件推荐：
ACT:无；
SPT:实况足球；
RPG:无；
RAC:玛里奥赛车；
AVG:无；
SLG:无；
STG：银河飞狐64，帝国反击战64。

SFC是继FC之后最为畅销的游戏机种之一，再加上游戏的杰作简直有如过江之鲫般繁多，实在是很难一次就完全不漏地推荐完毕。

虽然SFC已经退出了电玩主流市场，不过对于家中年纪较小的成员而言，其实SFC还是具有一定的吸引力与可玩性，再加上SFC采用卡带系统而非CD—ROM，机器本身又相当地坚固耐用，可以安心地让小孩子自行游玩，不用象PS或是SS那样担心精密的主机禁不起小孩子的摧残。

SFC是目前游戏最丰富的主机，它的游戏卡带很贵，但磁碟机的配套使拷贝游戏如同使用计算机一样方便、便宜(拷贝一节目不过几元钱)，就是说买一套SFC+磁碟机几乎可以很方便地玩遍SFC上几乎所有名作！价格方面：96年2月，一套SFC+博士7磁碟机(32M)为2550元，96年12月为1680元，97年4月为1350元左右。确实很吸引人哪！！



主机发售日期:1990/11/21
主机建议售价:1300～1400左右
专用软件数量:1500款以上
软件推出速度:非常缓慢
主机推荐年纪:6岁以上

Super Famicom

CPU	16 Bit 订制品(相当于65816)	记忆体	1M Bit(D-RAM)
动画拼合能力	(尺寸)8*8/16*16/32*32/64*64 (一个画面表示数)128个 (水平一线表示数)32个	音效	8声同时发音 16 Bit PCM 256定位
背景画面	(无交错时的解析度)256*224 (有交错时的解析度)512*448 32786色中512色 (卷轴)最大4面 (视窗功能)有 (马赛克机能)有 (旋转,放大,缩小)有		

3DO 于93年3月开始在日本发售，为次世代主机的先驱产品，引起相当的热潮，但当SS和PS在94年相继发售，3DO便暗然失色了。有鉴于此，3DO推出与摩托罗拉，IBM共同开发的M2升级界面，原有的3DO主机按M2后就可以变成一部64位主机。但M2计划迟迟未有消息，并且3DO游戏由于缺乏强力软件厂商的支持，推出速度极慢，使不少3DO玩家心焦。目前不知道松下公司怎样做个交待。3DO的著名游戏有《侍魂》、《D之食卓》、《街霸》等百余款。详细情况可参考本刊编著的《'95典藏本》。



3DO主机参考价格：

95年6月	96年6月	97年6月
3600	2000	1500

SFC值得一玩的游戏实在是多得数不清，在此仅仅举出其中部分的代表作品。无论是超级玛里奥世界、玛里奥赛车、玛里奥大集合或是玛里奥RPG，都是喜欢玛里奥的玩家们所绝对不能错过的大作。对于热爱RPG的玩家而言，太空战士Ⅳ至Ⅵ当然是非玩不可的作品，勇者斗恶龙系列除了Ⅳ之外，更是全部都可以在SFC上面玩得到。任天堂公司的新塞尔达传说，艾尼克斯公司的盖亚幻想纪与天地创造都是不可以错过的ARPG代表作品，还有史克威尔公司的超时空之钥、浪漫传说系列也都是值得一玩再玩的游戏。对了，假如你是一位没有拥有PS或是SS的玩家，却又相当喜欢玩格斗游戏的话，那么您千万要记得，好好享受卡普空公司的格斗力作《街霸ZERO2》吧。

要说游戏有趣
我还是觉得FC最好！！

大约320万日元的数字！SATURN已推出了28个月，平均每个月花11万4000日元！世嘉迷每月花这个钱就可以买齐所有的游戏了。之后再说PLAY STATION。(接下页)

Game Boy

CPU	8 Bit 订制品	记忆体	4K Byte(S－RAM)
画面尺寸	41.87*45.88mm	音效	矩形波,ENVELOPE,SWEEP 机能*1,任意波形*1,NOISE*1
解析度	1400*160 网点	立体机能	可任意设定 4 音输出范围
卷轴机能	网点单位		

主机发售日期:1989/04/21
主机建议售价:340 元～520 元(超薄)
专用软件数量:1500 款以上
软件推出速度:非常缓慢
主机推荐年龄:老少咸宜

在 FC 主机正式推出之前,掌上型游戏机曾经是许多玩家的最爱，因为可以带着边走边玩是它的最大优点。不过这些机器大多都是采用固定液晶显示方式，也就是说只是先行设计出数个图像显示的位置，背影大多数也都是直接印刷在萤幕上面，而且游戏规则都相当地简单，只是纯粹在考验玩家的反应而已。

任天堂公司一向都能洞察先机于他人，在经过了数年的精心企划工作之后，最后终于在 1989 年 4 月 21 日推出了 GB，并且获得自 FC 以来最大的空前成功，这其中的最大功臣并非同步推出的玛里奥游戏，而是当时正风行整个世界的俄罗斯方块。说到电玩历史里头最多人玩过的游戏，应该就是非俄罗斯方块莫属了。因为这款益智游戏的规则简单得不能够再简单，但是其变化性之大才是最吸引玩家的地方。

GB 采用四色灰阶的黑白液晶显示萤幕，并且突破以往掌上型游戏机的最大缺点——一款游戏的设计，只要玩家一直添购新的游戏卡带，就可以享受到一款又一款完全不一样的精彩游戏。由于 GB 推出至今已经快要届满八年了，其游戏软件数量之丰可是玩家怎么玩都玩不完的。虽然其游戏多数都是以短时间可以马上游玩与结束为其设计主要的理念，不过却也推出了不少相当优秀的 RPG，象是萨尔达传说、SA·GA 就是最好的例子，这是喜欢玩 A·RPG 的玩家不能够错过的游戏。

96 年 7 月，任天堂推出 GAME BOY POCKET(口袋 GB)，外型比一般的 GB 还要轻、薄、短、小。重量只有原来的一半(150 克)，可以放在衣袋里，可以想见其小。不过功能与原来的 GB 一模一样。主机颜色共有 5 种，非常漂亮可爱。GB 至今仍是玩家所爱。



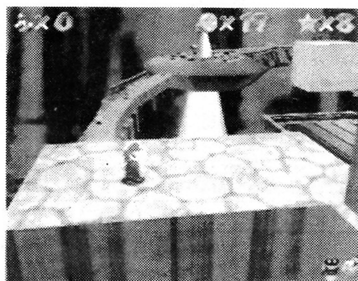
我來教你比老板更鬼

买主机有点象炒股票，总是利益与风险共存的。虽然目前大家的生活水平都有了很大的提高，但是象日本玩家那样一个人拥有几种不同的次世代主机，在目前情况下还是比较难以实现的；我们仍然必须首先考虑吃饭。因此，选择哪个机器，怎样保证所选用的主机发挥最大的价值，使自己满意、家长满意(如果是他们出钱的话)、街坊邻居也满意(如果能够引起他们更多羡慕眼光的话)，就是摆在我们面前最严肃的一个问题。

三国志简评

对于硬件的情况，通过上文的介绍，各位应当已经有了一定的了解。按照机能排名，从高至低的顺序应该是:N64、PS、SS;如果考虑到价格因素，售价从高至低的排列则是(指国内售价):PS、N64、SS。如果单单从这两方面来考虑的话，任天堂的 N64 无疑是最有竞争力的主机。

但是请稍等一下，且慢做结论。相信大家都知道，买主机是为了玩游戏,而不是当砖头垫在床脚下。因此，真正决定主机命运的应当是所配套的软件。软件的数量、质量、价格,以及购机者对游戏的偏好，才是真正解决问题的关键。主机的购买，只是一次性投资,哪怕价格相差几百块,相信各位也不会过于在乎。而软件则是长期投资,选择不当必将抱憾终生。


▲孤独的舞台，掌声响不再，马里奥心中无限感慨。几多辉煌,几多风雨,世事变幻费解猜。三十年河东,三十年河西,都落入历史尘埃。

就当前国内情况来看，软件数量从高至低依次是:SS、PS、N64。其中 SS 与 PS 之间比较接近，大约也就是 350 种与 320 种之间的差别；而 N64 的软件数量与它们相比就有点距离了；任天堂的软件至今没有超过 10 种!如果谈到软件价格，以卡带为媒体的 N64 更无法与 SS 和 PS 比较了；一张卡带最少也要 600 元以上！比 SS、PS 使用的光碟要贵出许多倍。当然,香港产的 N64 光碟机可以起到降低软件价格的作用,但那要增加近 4000 元人民币的一次性投资，而且牵涉到将来提高内存、升级等一系列问题,实在有点得不偿失。

SS 和 PS 的另外一个作用就是在玩游戏以外，还可以作为 CD 或 VCD 播放机使用，而 N64 却只是单一的游戏主机,没有多媒体的特性,在此方面便有所欠缺。

PLAY STATION 的作品和类较 SATURN 多出许多,所以数字会更可观,合计金额是 440 万日元。即是平均每月付出 15 万 7000 日元,便可拥有全部软件。若一定要买齐三部主机的所有作品,则每个月要付出……(接下页)

因此，对于大多数经济力量有限的国内玩家来说，在SS与PS之间作考虑，是当然且必然的。另外，SS与PS已经进入成熟期，百花齐放，大作纷呈，在未来一、两年内仍有竟争力；而N64目前境况不佳，软件公司加盟力度不够，未来的情况也很难说得清楚。

SS和PS两难

到底PS与SS哪台好？无论是站在硬件或是软件的角度来发问的，这个问题是绝对不会有标准答案出现的。因为PS与SS可以说是各有其优缺点存在，就跟世事没有绝对的定律一样。首先就软件的部分来分析，PS因为几乎承继了SFC所有的协力厂商，所以游戏走向与丰富程度自然就比SS强很多。但是只有SS能够玩到Sega公司的大型电玩移植作品，以及一些只有加入SS阵营的知名公司，其实声势也不见得会输到哪去。在游戏的软件品质部分，PS参差不齐的情况比较严重一点，这就跟SFC后期的情况是一模一样的。虽然这并不代表SS就不会出现相当令人失望抓狂的作品，不过一般来讲，其比率与情况并不会象PS那样严重。



▲软件商也有出头之日，任天堂怎么挡得住NAMCO的《铁拳》！

再就硬件的角度来看，PS强是强在3D的硬件处理部分，不过2D却是弱得不能够再弱。而SS的情形就正好相反，2D的表现可以说是相当地杰出，3D的表现就是每次都在危险边缘演出了。因为PS与SS的2D与3D的表现呈现出明显的对比，所以玩家假如想要单从硬件功能来在两者之间做个选择的话，就更突显出其两难的情况了。站在相当客观的角度来讲，PS与SS都是表现相当杰出的次世代主机，玩家有能力的话当然是两台都买最好，因为这样子才不会有遗珠之憾会出现，要是一时没有那么多预算可以使用的话，就只有就游戏软件渴望游玩的高低程度来做最后决定了。

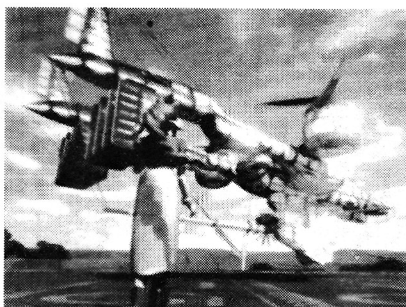
如果你是RPG的狂热拥护者，那么毫无疑问，有史克威尔撑腰的PS是当然之选；如果你是三维格斗游戏的高手，那么首先就要问一下自己，到底是喜欢“VF”类型的游戏呢？还是“铁拳”类型的。前者当然选择SS，后者则必然挑选PS；如果你仍然对二维对战游戏情有独钟，SS显然更为出色；至于偏好SLG的玩家，我们的建议也是选择SS，因为有许多已经汉化的三国游戏更容易找到SS版，而且世嘉在战略SLG方面的贡献是人所共知的；NBA的支持者拥有PS不会后悔，而足球迷选择SS必然满意……

大作不到百分之一

也有不少玩家是冲着一些大作、超大作来作选择的。这里必须要提醒玩家的是，所谓的大作，毕竟是从日本玩家角度出发的，未必完全和国内的习惯合拍。同时，无论哪个机种，真正可以被称作大作、而且值得一玩的节目都是非常少的。如果只是为了一、两个作品而购买主机，那么一旦打完了你所喜欢的游戏，后悔便会很快来临。买了主机之后，头三天兴奋、后三天后悔的玩家不是没有，这正是由于没有考虑到游戏分配情况而造成的。一般来说，无论哪个机种，真正的精品通常都不会超过1%，能够吸引玩家的主要因素在于中等偏上作品的比例。关于这一点请各位购机者一定注意，本文对各机种中上等级游戏有简单的介绍，各位可以做为参考。

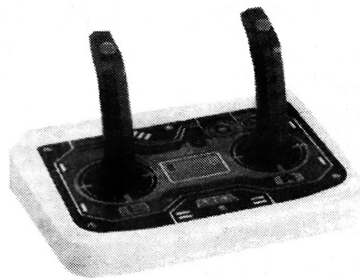
多余的话？

硬件的配置也同样很关键。和电脑一样，如果想最大限度地发挥软件和硬件的威力，单买一台主机是绝对不够的；最起码，对战游戏的玩家就必须配备两个手柄。因此，玩家在购机之前，最好先根据自己的实际需要来计算起码的配置和花费，这样才不至于发生浪费铁或配置不够的情况。



▲FF Ⅶ销量超过300万套，平均每两部PS就买一套，名作效应不可小视。

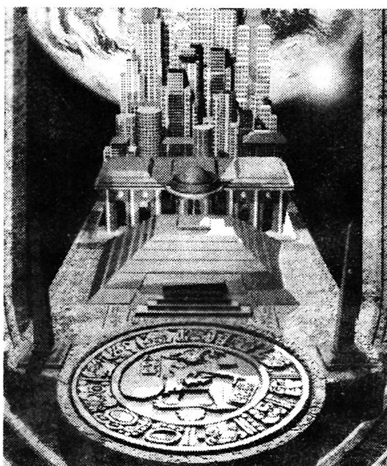
事实上，所谓选择主机的技巧，仅仅是建立在铁资源不充沛的情况下。如果各位家中（或手中）铁矿丰富，而且又有闲心、又有闲时，那么无论是SS、还是PS、甚至是N64、MD、SFC、GB、GG……都可以兼容并蓄，一概收归己有，不必看我等胡诌浪费时间了。只是那样一来，游戏就有点变味了……是不是？



再附说一句，尽管画面效果已经有了本质的提高，但是次世代主机仍然是不适合使用大屏幕、高清晰度电视的！有条件的玩家最好另外配备一台14英寸全制式的彩色监视器（或电视机）。国产机价格在1600元人民币以下，效果最好的当属松日牌（绝无广告嫌疑）；进口机则价格昂贵，大多在3000元左右，效果却与松日相差无几，实在没有选择的必要。音响方面，为体现CD ROM在声音上的出色贡献，建议可专门购买一套3000元人民币左右的家庭音响系统与之配合，太贵的有点浪费，太便宜的则过于简陋。

平均30万日元左右（人民币约2万2000元）！哇！除非是极富有之人，否则不易每月支付这么多钱。那位拥有全部MD软件的SEGA竹崎先生真的非常了不起！他是非常富有的有钱人吗？





游戏制作入门(十五)

汗马功劳

文/魔法师

(编者按:看题目有些驴唇不对马嘴,孰不知这是经过冥思苦想之后仍无合适题目,魔法师信手拿来1972年版的《汉语成语小词典》,"第88页第8个词",于是题目的四个字便跃入眼帘……无巧不成书,确实此次他要说的"策划"在GAME制作中确有"汗马功劳"。真不愧是魔法师,对他的景仰尤如滔滔江水、连绵不绝,又如黄河泛滥,一发……(风马曰:打住吧,你!))

大家好!(每次都用这个开头,不成不成,下次一定要改变,变化是多彩的根源……)

不多讲了,切入正题:

在游戏制作过程中,策划是极其极其重要的部分。什么是策划呢?魔法师的理解是:策划是游戏制作的核心,策划者策划着游戏的框架,包括游戏的类型、结构、系统等等,所有基础的东西都是由策划完成的。策划在很大程度上决定着游戏的成败。

策划游戏的策划者应该做的是什么呢?一步一步的来讲吧。

首先,了解游戏。可不要小看这四个字。现在不了解游戏而制作游戏的可大有人在,制作出来的不说也罢,……,哈哈哈哈哈哈,咚(某编:还笑,连凳子都坐不稳)。并不是要玩遍所有的游戏,这是不可能的,要了解。了解游戏的构成、游戏的魅力、游戏的内涵,要了解多种类型的游戏,这样才能取各家所长。进一步,是深入了解所致力于的那种游戏类型,比如魔法师喜欢RPG。噢,这里有一点要说明,魔法师并不是职业的游戏制作者,在上学(某编:市立魔法学院!),制作游戏只是兴趣,并没有经济上的牵制,可以就着性子来,喜欢什么就做什么,如果是想自组公司或接活的话,就要见市场而动了。预测一下什么将流行,什么将领导潮流,然后去了解它们,尽量接触更多的游戏,并不需要完成每一个,而是通过一段时间的游戏了解这个游戏的精彩之处。总之啦,做为策划者,了解游戏就是建地基,没有地基,就别提建设,即使花巨资建成了高楼大厦,也是危房,没人住的,就是没人玩了。

第二步,总结某种游戏类型的特点。没有基于文字总结,一切只是风,一切只在飘,你我都抓不住它。以前的我就是这样,玩呀玩,经常想一想,从不记下,因为我很懒,不过聪明的懒人会为满足自己的懒去创造和发明……,哈哈哈哈哈哈,咚(某编:还笑,连凳子都坐不稳),然后我在需要做什么的时候就有些忙乱。为什么不论数语化物在考试之前都要总结呢?(某编:……)总结什么呢?某种游戏类型的类型特点,这种游戏的引人之处,某个游戏的特长之处等等,凡是对你有触动的有启发的都要记下来啊。日积月累,你对这种游戏类型的了解逐渐深化,有所领悟。这都是总结带来的,感谢总结吧,阿门。(某编:……)

接下来是,搜集灵感。这是一个比较苛刻的要求,因为不是每个人都有这方面的"灵力"的。没有足够的想象(可以称为幻想或梦),你可以是个很好的程式,你可以是个很好的美工,你可以是个很好的剧本,但你不会是个很好的策划。没有足够的想象的人在地球上是多数,"残酷"的现实!……(某编:……)各种灵感来自生活中的一点一滴,各种可以引起你联想的事物,实在不太好说。各种灵感,关于游戏的系统、关于游戏的界面、关于游戏的情节、关于游戏的方方面面,甚至是关于游戏结尾的制作成员表,精妙的点子往往是游戏出奇制胜的关键。收集好你的灵感,当你看到这些希奇古怪的点子,哇塞,太棒了,我太棒了,信心度+20。(S.P语:魔法师真是大家的"呕"像啊!)

人越长大,幻想逐渐淹没在世俗的社会里,真是可怕。虽然魔法师还未出现白日做梦能力的衰退,但……,那位有抑制之妙药的,请与本人联系,电话是△■○◆◆□▲★,速速速!(某编:……果然是白日做梦!)

光了解游戏,总结某种游戏类型的特点和搜集灵感,是远远不够的。对于策划者,最难的是结合它们。

了解游戏是前提,然后就是如何处理游戏类型本质和灵感。有些制作者认为主要抓住游戏类型本质就可以成功的制作发售游戏了,其实不然,在同一时间内,有诸多制作者在制作着流行的类型游戏,大多数都抓住了游戏类型本质,也就是说大家起点一样。当制作完毕,数个流行的类型游戏面市时,落于俗套,型同上一时间流行模式的游戏,也就是只抓住游戏类型本质的游戏便过时了,被变化无常的玩家淘汰了。有些制作者认为灵感是一切,有好的点子就可以制作游戏了,于是尚未深入了解游戏,总结某种游戏类型的特点,就开始闭门造车。这是最不可要的。好的点子,只有基于完善的游戏类型的基础之上,才能闪光,否则就是浪费灵感。可见,总结某种游戏类型的特点和拥有灵

感缺一不可。了解某种游戏类型的特点是游戏制胜的保证，而拥有和发挥灵感是游戏制胜的关键。两者相辅相承，是成功游戏的必备要素。浏览游戏史上的闪光之作，都是抓住了该类游戏的基本点，在此基础之上发挥自己的风格。而大多数有类型而无心意的作品，随岁月流逝而流失。竞争真是很残酷呀，不过这样也好，有实力的才生存才能成功。（某编：都在聊些什么，扣这厮的稿费！）说这些，目的只有一个：游戏类型本质和灵感要两手抓！

对于策划者，最麻烦的是将所有构思写下来。天哪，魔法师最怕麻烦了！这一步是极其重要的一步，因为只有用一种方式将思想传达给其他的制作人员才可以实现构思，文字是最经常最实惠的方式。一般的构思描述都会有几万字甚至十几万字，还有附图之类，很是恐怖的，但是必须要做。策划者的悲哀……

那么策划和导演的关系是什么呢？

首先要明确的是策划不完全等同与导演。策划是策划游戏结构和风格的人，而导演是构造游戏实体及其细节的人。游戏是什么类型、什么风格、什么世界观，这些由策划决定，而游戏中的场景，人物，音乐等等具体事物则由导演决定。由于策划不完全等同与导演，就存在一个策划与导演思想交流的问题。但不论多么合拍的策划和导演，都会有思想上的岔路，都会有无法完全理解的地方，所以本人认为最完美的是集策划导演于一身。不过一个人的精力和能力总是有限的，所以这也只是一个理想或说是一个遥远的目标。策划提供大体的方向，由导演统领其他人员来实现具体的游戏，这就是他们的关系。他们都是游戏的关键，策划做好，再是导演导好，游戏才能成功，否则，没有希望的。

那么接下来……那么、那么、那么、那么说一声“再见吧”。

（都已经是夜里2点了，好困，魔法师实在熬不住了。还要考试呢！）

某编：考的是火焰魔法还是土遁术呢？Hahaha，Hehehe……（某编：第一次不在括号里说话！）



▶看，小强为魔法师绘制的单人艺术像，好象很邪恶哦！（本来就是吗？）

责编/SHADOW PHOENIX　插图/郑州 朱卫强

草雉京

在台球室中的草雉京，他的台球功力能象他的功夫那么了得吗？



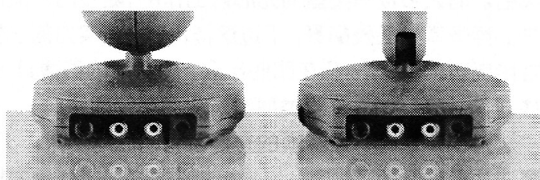




打机总动员之乐趣倍增法

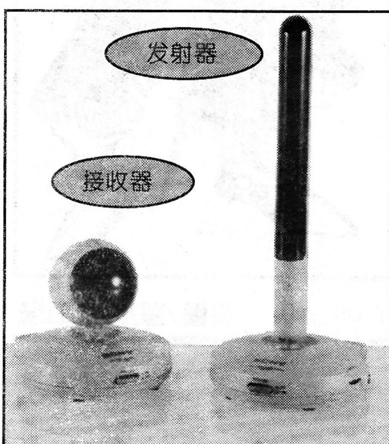
打机打到较高境界自然需要强大的外设支援，良好的周边配件定会让你乐趣倍增，这里向大家介绍的就是可以让你欢欣的配件，与其说是配件，不如说是 AV 发烧器材(咦?我看的是什么杂志)……

AV 收发器——可以不接 AV 线



▲接器和发射器背面的端子是完全一样的，所以要小心不要掉转两者，否则便不能正常运作了。

相信很多玩家手中都不只有一部游戏机，打从红白机年代开始，你可能拥有 PC—ENGINE、MEGA DRIVE 等，现在也会有 N64、SS 和 PS 等次世代了吧!?你一定会发觉家中的电视的 AV INPUT 不够用，那便买 AV SELECTOR，看过第 5 期上的《AV 选择器大比拼》后，其中有你的钟爱吗? 现在再向大家介绍的就是无线 AV 收发器了!



此无线 AV 收发器是 PlayStation 母公司 SONY 的出品，分为 4 部分，分别有一个发射器(TRANSMITTER)，一个接收器(RECEIVER)，一对火牛(因是日本版，所以是 100V 的)，使用时先把 RECEIVER 接收器放在电视机顶，接收器是圆球体，可调较角度的，非常有现代感。把它和电视连接起来(用红、黄、白 AV 线)，然后把主机(前述游戏机都可以。)连接到 TRANSMITTER 发射器上，也是用 AV 线，接通电源，便可以通过无线 AV 传送而进行打机了。主机就放在身边，换碟/换带时更方便，不需要经常走到电视机旁换 GAME，真是非常方便的设计啊。

这套 AV 收发器的有效传送距离约有六、七米，技术上其实类似模样几乎无甚区别的无线耳机，而这个 AV 收发器也有几种玩法：可在发射器接上 AV SELECTOR，便可连接几部主机，又或者是接上 SONY 的 GLASSTRON 电视眼镜，或 VIRTUAL—I—GLASS，DYNAVISOR 等 HMJD (HEAD MOUNT DISPLAY)，作无线看戏或打机，方便之余还不会搔扰家人。真是好好啊(身旁风马语)!除了用来打机外，还可以接驳其他 VIDEO 器材如 LD、VCD、VCR 甚至 VIDEO CAMERA 等作无线传递影音讯号。但这套收发器是和无线耳筒一样用红外线传送，即是说有人在发射器和接收器中间走过是会有一定程度的干扰，而且质素亦比普通接线略逊，但考虑到其方便性，还是值得使用的。

电视投影——大画面的震撼魅力

记得去年去香港时来到某大电器公司，发觉那里的售货员很喜欢闲时用超过百万的组合打机，印象中他们是玩 PS 的《山脊赛车》及 SS 的《NIGHTS》。偌大的画面，其动感教人目瞪口呆，《山脊赛车》中的赛道、《NIGHTS》中华丽的舞台背境都令笔者留下了深刻的印象……终于也明白 AV 发烧友、玩家机迷追求大画面的心态，那份非笔墨所能形容的投入感，相比之下，许多人家中的 29 吋电视夸张地说几乎就是蚂蚁与大象的关系!

玩大画面有几种方法，家居小的可考虑 34 吋左右的 TV，高一级的可考虑背投电视，TOSHIBA 的梦剧场和 JVC 的 61 吋内置 PRO－LOGIC 背投也不错，但你可能会问它们动辄三、四万元，不是高烧患者谁玩呀?其实可以考虑的小型 PROJECTOR 呀!

近年 LCP(LIQUID CRYSTAL PROJECTOR)也开始流行起来，其价钱不贵(相比起十万八万的投入，LCP 无疑是适合入门者玩)，而且安装起来也很方便，近年的 ACTIVE MARTIX TFT 型号也能让观赏者从不同角度也可以看清楚。时下港台最流行的 PROJECTOR 要数 TOSHIBA 的 VIDEO BALL 和 SONY 的 PARTY VISION 了!

TOSHIBA VIDEO BALL

外型十分可爱，兼且操作非常容易，可作正、反两面投射。另外，随机附送 SCREEN 一块，画面方面放到五十吋以外时，会因其只有 18 万画像素的关系而有粗糙的感觉。

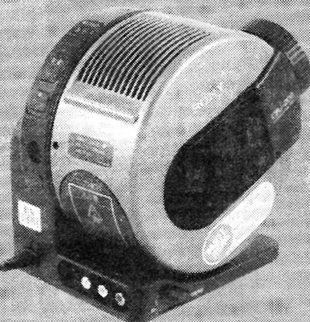
此机亦备有 SHARPNESS、光暗、色浓度和色相调校，而价钱只是三千港元不到，所以在打机之余看 LD 或 DVD 也不错，而缺点是没有 S 端子输入和有较微残像。

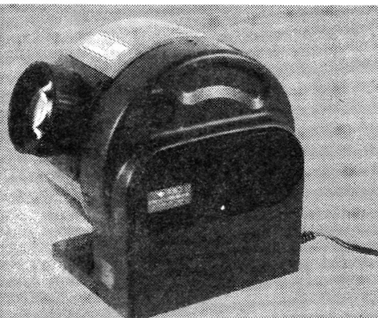


▲背面除 AV 输入外，还没有 HEAD PHONE 端子，放大声也吵不到别人了。

SONY PARTY VISION

外型没有 VIDEO BALL 那么富于时代感，但画质比 VIDEO BALL 好，虽然没有色彩哪么亮丽，但颜色再现和轮廓的刻画都比 VIDEO BALL 强，而且有 S－VIDEO 输入，可接家庭机专用的 S 线，CONTRAST 和画面都较佳，投射距离比 VIDEO BALL 长，放到 60 吋也不错，缺点是只有光暗调较，想要较浅色一些都没有可能！

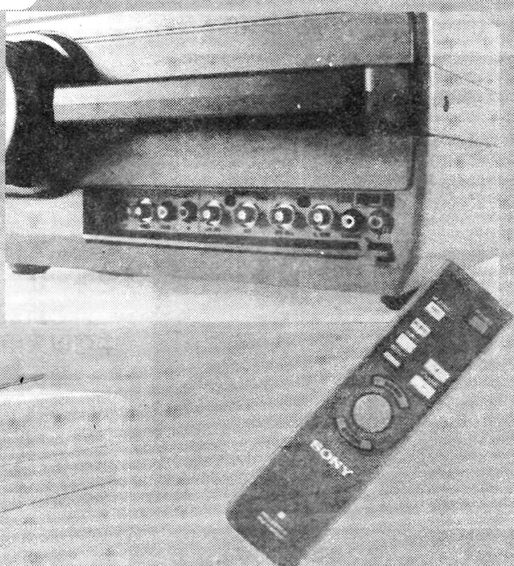




▲背面除了 AV 输入外还设有 S 端子输入，此外它的设计和 VIDEOBALL 一样，可作 90°垂直投影，一个人躺在床上打机都可以。

LCP 之王者——SONY VPL－W 4000 QJ

如果大家都看过以上两个 LCP 的画面都觉得比较粗糙而又有银两的话，笔者会强烈推荐 SONY 的 VPL－W400QJ，价钱虽然是它们的数倍，但一分钱一分货，VPL－W400QJ 的画面精细程度足够吓死你，W400QJ 最大可投 300 吋，但笔者建议约在 100～150 吋之间会获得良好的画面，画面如何精细？VIDEO BALL 和 PARTY VISION 的画像素象是 18 万左右，W400QJ 便足有 150 多万，所以在影像上可说是纤毫毕现，色彩艳丽自然，用来玩 PS 的《BIOHAZARD》，丧尸回头一刹，脸上凹凸痕清晰可见，效果吓人之程度非一般恐怖片能比拟！而它当然有 S 输入啦！（还有 RGB 输入，适合高级影视器材），至于缺点，一个字：贵！



▲可以放入机身内的全功能遥控，其操作类似电脑的 MOUSE，非常方便。

综合比较

产品名称	画像素	输入端子	可投（最大）画面	其他功能	大约价钱
VIDEO BALL	18 万	AV	100 吋	小型 SCREEN 内置烟花画面	2,980 港元
PARTY VISION	18 万	AV、S—VIDEO	100 吋	/	4,300 港元
VPL W400QJ	153 万	S—VIDEO AV（BNC VIDEO） RGB（BNC 型）	300 吋	16:9 LETTER BOX 模式全能遥控	26,500 港元

（以上资料及价格只供参考之用，产品均参考香港电玩市场价格情况，与内地市场销售状况有所出入，请读者见谅！）

责编/SHADOW PHOENIX





GROOVE ON FIGHT 豪血寺一族3

责编/SHADOW PHOENIX

SS 厂商:ATLUS 类型:FTG 发售日:97.5.16
媒体:CD—ROM(对应扩张RAM卡)

本作是ATLUS公司所制作的“豪血寺一族”系列游戏的最新作，其中除了保留以往的游戏系统之外，还加入了团体战、压力攻击……等新系统。另外，不只是2人对战，你还可以享受到类似于《风云默示录2》中换人战斗的乐趣啊。

招式注释

P:轻拳、重拳　K:轻脚、重脚　前进:→　后退(防御):←　垂直跳:↑　前跳跃:↗　后跳跃:↖　前冲:→→　疾退:←←　蹲下:↘/↓　蹲下防御:↙　回:回旋攻击　骨:骨髓攻击　R键(可自行调整):换人

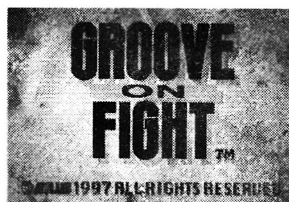


豪血寺一族族人大集结!!

在《豪血寺一族》系列游戏中，二段跳以及冲刺攻击等等是共通采用的系统。本作中，除了采用旧有的系统之外，还新追加了压力攻击、组合技……等新系统，因此玩家在“团体战”中可以采用新的战斗方式。

至于登场的人物，除了有擅于吸取年轻人精力来返老还童的种以及梅之外，也有许多在前作中曾出现的其他角色以及这回初次现身的角色。因此，玩家绝对可以用新鲜的心情来体验这款豪血寺系列的名作。

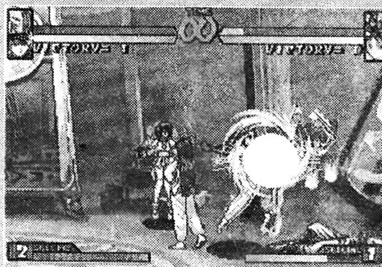
在新作中也有许多由著名的插画家村田莲尔绘制的视觉画面，这些都是豪血寺世界中所不可或缺的要素。



◀给你看标题画面并不能豪血寺的感觉吧!

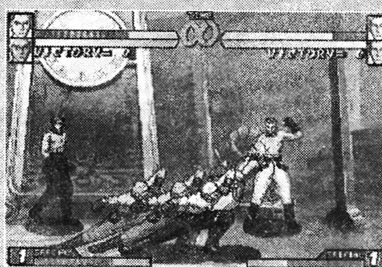
任世间风云变幻，我主沉浮?!使用共通特殊攻击来赢得战斗吧!

组合技 COMBO



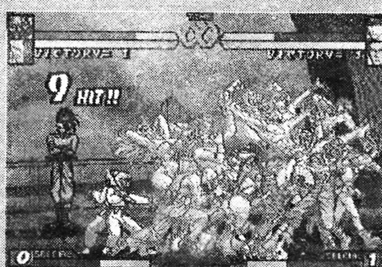
每位角色都有组合技，指令虽然不同，但是大部分只要依序利用轻、重、骨髓攻击键的话便可以使出。另外，角色也可以先使出通常技待对手反应，再取消通常技，并且使出组合技，以提高攻击效果。

冲刺攻击 DASH



角色在冲刺中使出必杀技或通常技的话，便可使出和平常不一样的攻击。这就是冲刺攻击，大部分冲刺攻击的攻击力或判定都要比通常攻击狠，所以只要熟练便可提高胜算。

压力攻击 STRESS



在画面下方的气槽，当气槽显示在1以上的时候便可以使出超必杀技，每位角色的压力攻击的指令都是↓↓+踢钮。由于威力颇高，一发逆转的情况随时会发生的。

故事是从梅、种的双盟主宣言而展开……

STORY

世界上数一数二的大财阀豪血寺一族，由于家训的规定，每5年就会举行一次激烈的盟主争夺战。只要在这场选拔战中获胜的话，便可以成为豪血寺一族的盟主，并可以掌握豪血寺所有的绝对权力以及庞大的财力。

在西元2015年时，豪血寺的盟主制度产生了极大的变化。这个变化就是豪血寺梅以及种2人同时登上盟主的宝座。身为盟主的豪血寺梅和种，两人发表宣言要一起统治豪血寺一族。虽然2人原先都各持己见，不过由于年事已高且体力衰竭了，所以亲族们便承认了她们的宣言。光阴似箭，日月如梭，5年一度的盟主选拔赛又再度来临。而这一次豪血寺的盟主除了要武力高强之外，还必须要有共通合作的心。由于旧盟主梅和种是2人1组参赛，因此这次的参赛者也必须和其他人组成一队，来争夺盟主宝座。



必　杀　技	
岩碎破	←蓄→ + P
甲武岩碎破	→蓄← + P
威吓颜	↓蓄↑ + P
母堂降临	轻 P + 重 P
星流乱舞弹	→ + P 连打
天舞脚	跳跃中↑↓ + K
冲刺威吓颜	前冲刺中↓↑ + P
连　续　技	
地舞脚	连续输入←蓄→ + 弱 K ←→强 K、←→ + 回的指令
压　力　攻　击	
一族	↓↓ + K



◀看啊。豪血寺一族全部出动了。颇有一番气势和看头。

100岁+100岁=200岁!?

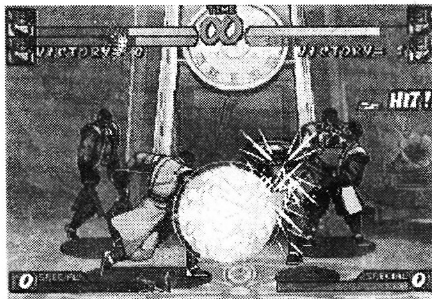
豪血寺梅和种

Oume & Otane

背靠背双人一组的梅和种，此次她们使用的招式和先前的差不多，在肩摔的一瞬间会返老还童。



必　杀　技	
铁球地雷	轻 P + 重 P
重盐飞踢	↓蓄↑ + K
碾碎突击	←蓄→ + K
碾碎击破	→ + 轻 P 连打
身体扣杀	↓蓄↑ + P
超级重踏	跳跃中↓↑ + P
冲刺重踢	前冲刺中↓↑ + K
连　续　技	
超级支配者	连续输入←蓄→ + 轻 P、←→ + 重 P、←→ + 骨 3 项指令
压　力　攻　击	
钢尘轰炸	↓↓ + K



◀轰出无数乱七八糟东东的强横招式，让对手无可奈何。

铁球和DIAMIAN是朋友?!

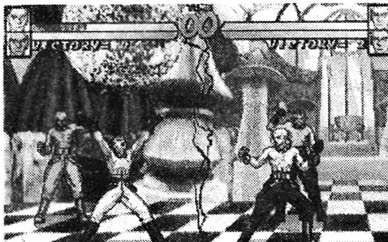
鲁德鲁夫·吉鲁特埃默

Gartheimer

对任何事都很严苛，喜欢降服周遭人，冷酷且让人有压迫感，只有DIAMIAN是他唯一的信徒，擅长使用铁球。



必　杀　技	
光束爆炸	↓↘→ + P
传动爆炸	→↓↘ + P
推进步伐	↓↘→ + K
空中光束爆炸	跳跃中↓↘→ + P
冲刺传动爆炸	前冲刺中→↓↘ + P
连　续　技	
连环冲撞	连续输入↓↙← + 轻 P、↓↙← + 重 P、↓↙← + 骨 3 项指令
压　力　攻　击	
历史性的一刻	↓↓ + K



◀尽管只有一半的画面，但

燃烧火般热情的冒险家

拉瑞·莱特

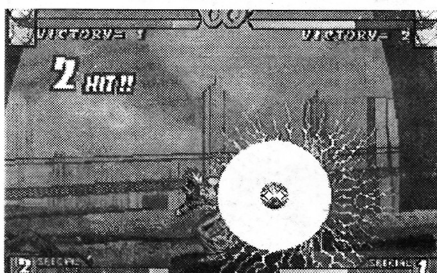
Larry Light

父亲是学者、祖父是武术家，受父辈的影响，他立志成为冒险家环游世界，是位容易操作的角色。





必 杀 技	
闪电斩	↓↙←+P
回旋加农炮	→↘↓+K
螺旋轰炸	↓↘→+K
对地回旋加农炮	跳跃中→↘↓+K
脑裂斩	跳跃中↓↘→+P
冲刺回旋加农炮	前冲刺中→↘↓+K
连 续 技	
旋风传动踢	连续输入↓↘→+轻P ↓↘→+重P、↓↘→+ 骨3项指令
压 力 攻 击	
闪电击破	↓↓+K



◀那帅气的一踢是否还留在你的记忆深处呢？能真得击破闪电吗？

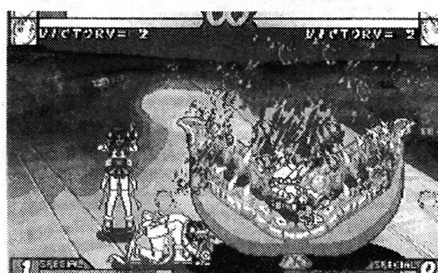
冷酷似冰的超级打手

克里斯・韦恩
Chris Wayne

是曾出现在本系列游戏中的凯斯以及安妮的儿子，克里斯他本身很讨厌软弱的父母，擅长用脚功且通常技很快。



必 杀 技	
少女魔法指挥	↓↘→+P
溜溜甜心	轻K+重K
魔法团团转	↓↘→+K
魔法惊异箱	轻P+重P
爱神邱比特	跳跃中轻P+重P
冲刺团团转	前跳跃中↓↘→+K
连 续 技	
帕布拉魔法特技	连续输入↓↙←+ 轻P、↓↙←+重P、 ↓↙←+骨3项指令
压 力 攻 击	
魔法郁金香	↓↓+K



◀难道说那美丽的郁金香被花小路帕布拉变成了一朵食人花了吗？

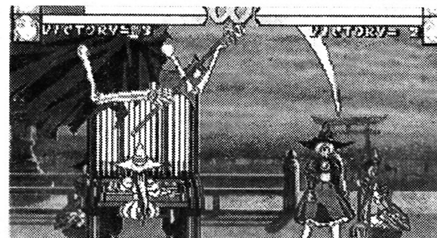
喜欢泰迪熊的魔法少女

花小路帕布拉
Popura

是著名的花小路克拉拉的女儿，父亲的行踪虽然不明，不过每年会汇寄生活费来，继承了克拉拉所拥有的招式。



必 杀 技	
梦幻乐章	←蓄→+P
狂想曲	↓蓄↑+P
死亡乐章	轻P+重P
魔女滑音	跳跃中↑↓+P
交响曲	跳跃中轻P+重P
冲刺狂想曲	前冲刺中↓↑+P
连 续 技	
三角铁	连续输入←蓄→、←→+ 重K、←→+回3项指令
压 力 攻 击	
安魂曲	↓↓+K



◀可爱的小魔女居然能够召唤出如此可怕的死神来，佩服佩服！

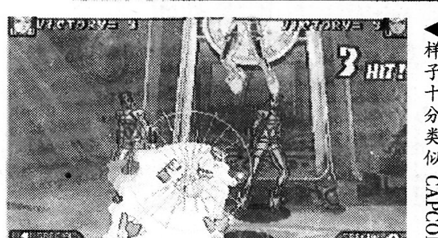
千金小姐是魔女!?

乙雾莉美
Remi Otogiri

是位身上流着魔女血统的良家千金，父亲是音乐家，母亲是服装设计师，是一位不好操作的角色。



必 杀 技	
站立凝结	↓↘→+P
站立白金	→↓↘+P
巨型攻击	↓↙←+K
TNT 冲锋	连续按 P2 次或 K2 次再松手
伤痛白金	跳跃中→↓↘+P
冲刺 TNT 冲锋	连续按 P2 次或 K2 次在前冲刺时松手
连 续 技	
绝对攻击	连续输入→蓄→+轻K、←→ +重K、←→+回3项指令
压 力 攻 击	
苏丽仕扩程器	↓↓+K



◀样子十分类似CAPCOM作品《CYBER BOTS》中的

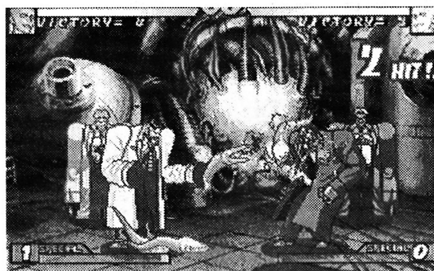
热衷于使命的未来型警察

Soils R8000

从西元 2115 年来的未来型警察，她这次的使命是保护豪血寺以及人类，主要是使用警棒以及枪来攻击。



必 杀 技	
终极喇叭筒	↓↘→+P或K
终极公仆	轻K+重K
终极火花	→↓↘+P
终极网	轻P+重P
终极光线枪	飞起中或起立中连按P
终极钻孔器	跳跃中↓↘→+P
冲刺火花	前冲刺中→↓↘+P
连 续 技	
终极原创连续杀人技	连续输入↓↙←+弱P、↓↙←+强P、↓↙←+骨3项指令
压 力 攻 击	
终极服务	↓↓+K



◀不知道这提供吸血『终极服务』的怪物有些什么来头?

危险的疯狂科学家

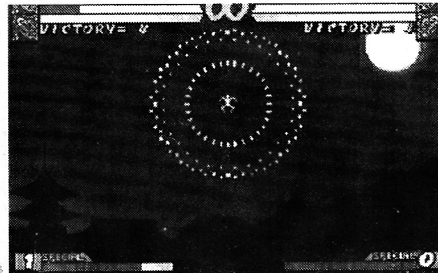
麦克斯·亚克斯·达克斯(·M·A·D)

Max Axe Dax

住在香港的疯狂科学家，性格反复无常且捉摸不定，只对研究有兴趣，会使用发明的武器来攻击。



必 杀 技	
春	↓↙←+轻P
夏	↓↙←+重P
秋	↓↙←+轻K
冬	↓↙←+重K
狮子头	轻P+重P
三年杀	↓↘→↗+K
冲刺狮子头	前冲刺中轻P+重P
连 续 技	
天地人	连续输入↓↘→↗+轻P↓↘→↗+骨3项指令
压 力 攻 击	
通天六尺玉	↓↓+K



◀飞上黑暗天空，象焰火一样绽开，这，这难道就是『通天』的方法吗?

祭典!!祭典!!

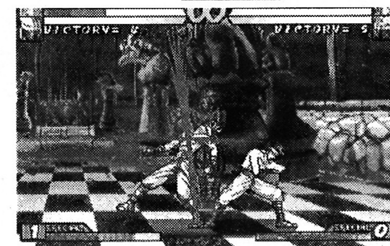
天神桥 助六

Tenjimbashi

是一位喜欢祭典的正宗日本人，个性豪爽不喜欢拐弯抹角。手拿打鼓棒来攻击，其必杀技是以四季来命名。



必杀技	
束缚	↓↘→+P
土蜘蛛之术	轻K+重K
风仙火之术	↓↘→+K
撒肘	后冲刺中轻P+重P
百雷铳	跳跃中↓↘→+P
冲刺风仙火	前冲刺中↓↘→+K
连续技	
连击灰尘之术	连续输入↓↙←+轻P、↓↙←+重P、↓↙←+骨3项指令
压力攻击	
十文字霞崩	↓↓+K



◀忍者一通冲杀后那片刻的静寂和敌手中招后鲜血迸发而出的情景还历历在目吧!!

地道的东瀛忍术狂人

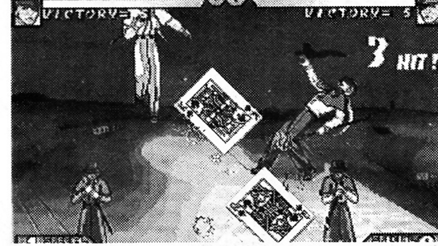
雪上火澄

Hizumi Yukinoue

由于父亲是个忍者，所以自幼便接受忍者的修行．喜欢研究忍术以及收集电玩及山珍海味。



必 杀 技	
推诿讹诈	↓↘→+P
进退两难	→↓↘+P
反向水果盘	轻P+重+P
煽动冲	↓↘→+K
冲刺进退两难	前冲刺中→↓↘+P
连 续 技	
三位一体	连续输入↓↙←+轻P、↓↙←+重P、↓↘→+骨3项指令
压 力 攻 击	
扑克风暴	↓↓+K



◀老人家要是参加赌神大赛的话，得不了第一也能用大扑克牌获胜。

将赌博视为生命的老人

法尔可

Falco

是一位赌徒，精通扑克牌、骰子以及麻将，平常时看起来一副心不在焉的样子，但战斗时反而格外认真。



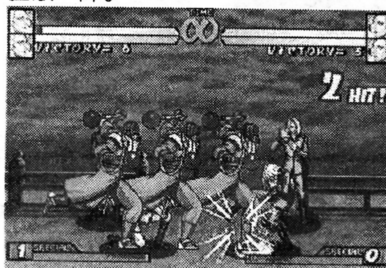
关底(BOSS)简单亮相





迪米安 DIAMIAN

形象过于阴柔，怀疑他与“铁球”是同性恋，看看他的结局与“铁球”类似于婚礼的场面，着实让人恶心。“压力攻击”也是让“老公”出马，挥舞铁球狂敲一阵。

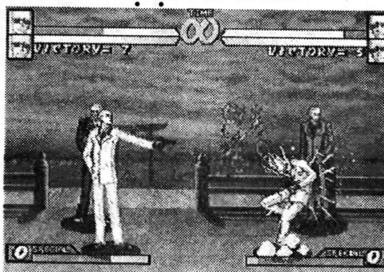






布里斯托 BRISTOL

这位外表冷酷至极的大佬确实不凡，腿技之华丽程度比起金家藩来也毫不逊色。“压力攻击”是连续向对手射出致命的三枪(咦，内衣品牌?)。

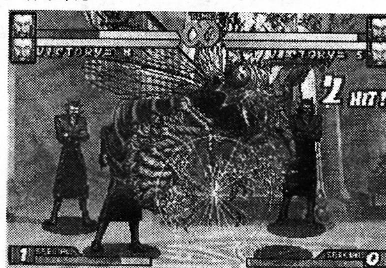






布里斯托·D BRISTOL·D

哇，“D”是否是“DEVIL”的缩写呢?恶魔版的他的确够“魔”够“恶”!每一招式全有妖魔鬼怪助阵。“压力攻击”则是一只硕大的苍蝇向你袭来，病菌大传染。



大家都爆机了吧，ENDING 后的“OMAKE”中是否让你感到十分过瘾呢?其中丰富多彩的画面定让你乐不思蜀，尤其你是个“嗜血寺”FANS 的话，小心乐疯了您的啊!!!

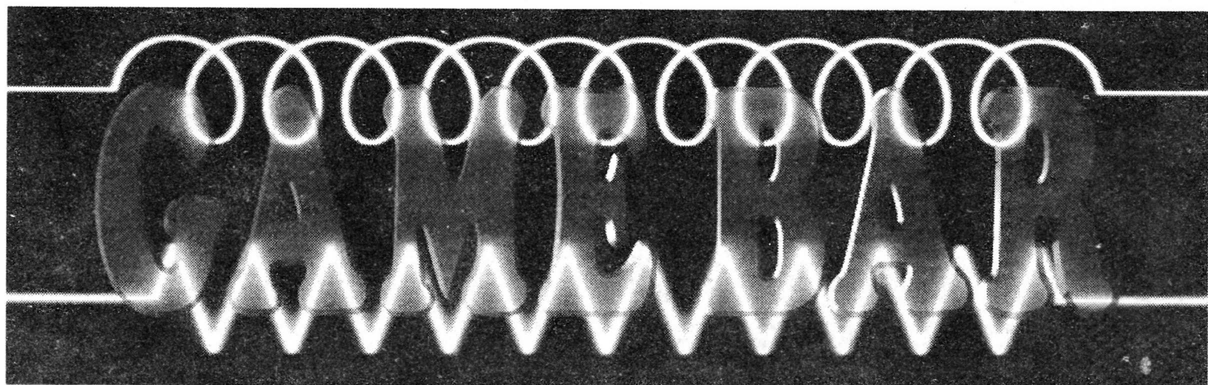
财宝公司的《幻影勇士》以其独有的感觉让玩家再次领会到 TREASURE 的脱俗 POWER。





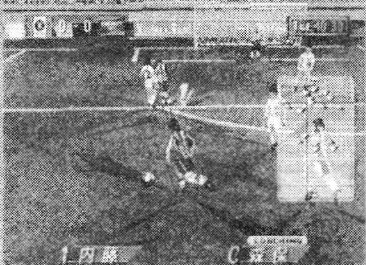


《幻影勇士》



胜利足球'97(V GOAL '97)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD-ROM



"GOAL——!"酷爱足球的玩家,是绝对不能错过这个"V GOAL '97"的!

看上去,游戏的系统与"96胜利足球"非常相似,但实质上已经有了很大变化:人物的对抗能力增强了,不再象前作那样一碰即倒,弱不禁风;一些小动作也有了增加,如颠球过人等。守门员的扑救力和失误概率都有了改进,头球射门和凌空射门变得更加容易了,等等。所有的这一切,都使游戏变得更具可看性和趣味性。新引入的队员状态系统,则真实地反应了比赛时的实际情况,如何根据队员的状态来及时调整战术与队形,还要玩家费一些脑子才行。

笔者最为欣赏的,是电脑的对战能力大大加强。对手会根据场上的实际情况自动调整战术,而不再象从前那样总是傻呼呼的了。HARDEST 模式非常刺激,现场解说员增加到三名,与场面配合也比前作改进了许多。

在三维足球游戏中,"V GOAL"系列是笔者所知最早采用"MOTION CAPTURE"技术来制作真实动作的——甚至比"FIFA97"或"EURO CUP96"还要早1年多,也是第一个可以向任何方向(包括无人地区)自由传球的足球游戏,使得一些真正的足球战术(如传身后等)可以在游戏中实施出来,效果相当不错。世嘉在体育游戏方面多年的经验,使其在把握足球游戏的"球感"方面相当出色,胜过其他公司一筹(包括 EA 及 KONAMI)。

"V GOAL"系列所不足的,在于场地过少,人物也稍显粗糙。在这方面,N64的"实况足球"更好一些。"V GOAL '97"的结尾也太仓促简单,有点虎头蛇尾。

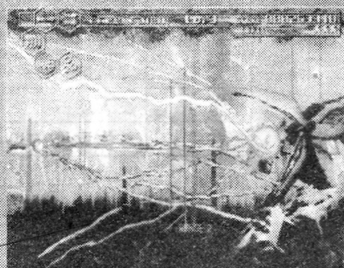
——KEN

角色:6	原创性:4
画面:9	难度:7
音乐:9	移植度:——
情节:——	投入度:10
操作性:9	总体评价:7.7

GO!GO!GOOOOOOAL——!

超时空要塞/爱·还记得吗?(MACROSS/愛·おぼえていますか)

机种 SS 厂商 BANDAI 类型 STG 媒体 CD-ROM×2



已经是多年以前的东西了,但是当看到"太空堡垒"(超时空要塞)那熟悉的动画时,那种感觉又重新回到了心头。明美、一条、莉莎……这些都是笔者已怀念多年的朋友,能够再次看到她们,真好。

"MACROSS"系列,一直是万岱比较喜欢炒的一种"冷饭",虽然差不多各机种都出过这个游戏,但是好象只有现在 SS 版的感觉比较好些。动画方面,基本上是剧场版"超时空要塞"的直接"扫描",加上少部分重新创作的 CG 和静止画面,其清晰度令人吃惊,而且与故事进程配合得丝丝入扣,感觉不错。

不过游戏方面就比较差一些(事实上这类游戏都是动画强、游戏弱的),形式上和"机动战士高达"一样,是可以向画面内部和外部做攻击的二维横版射击游戏,问题是主机的尺寸大得惊人,使人有非常笨拙的感觉;而且虽然可以变形,但却根本没有这个必要;导弹则从锁定到击中敌机,要飞上很长的一段时间,常常使对手溜之大吉……游戏的难度也大成问题——几乎没有什么难度,好象完全是为了动画之间的衔接,才作了这么几个版面似的。然而凭心而论,这已经是笔者所看到的游戏性最好的一个"MACROSS"了,对于这种纯粹是为了回忆往事而作的游戏,有时也不可过于挑剔。

——KEN

角色:9	原创性:7
画面:8	难度:6
音乐:7	移植度:——
情节:8	投入度:7
操作性:7	总体评价:7.4

一款居然做了两张光盘的射击游戏!

亚瑟传说

机种 MD 厂商 川普科技 类型 RPG 容量 16M



因为是国产游戏，所以评分的时候就有些偏心，这是自然的。国内的电子游戏软件制作，可以说是从 FC 上开始起步，在 MD 上进一步发展的。由于机能的进一步提高，以及 MD 国内用户的普及，国产 MD 游戏确实还有很大的市场，希望能够把这一点继续保持下去。

《亚瑟传说》大概是第一个完全由国人自己制作的 MD 中文版 RPG 游戏了(汉化的如“三国志”等不算)，后来当然又出了不少，但是这是第一个，所以有特别的价值和地位。

游戏的基本战斗系统采用以角色的阵型、速度和行走步数来决定攻击顺序，使得这款 RPG 中融入了一些 SLG 的要素。但它的遇敌机率太高，却是非常烦人的一件事。另外，最终 BOSS 实在是太强了，他的一只手就够主角们招呼半个钟头的……

在“亚瑟传说”之后，又有人把“最终幻想”搬上了 MD，这大概是史克威尔所没有想到的吧？不过这至少完成了日人的未竟事业，对国内 MD 玩家来说实是一大乐事。

角色:6	原创性:7
画面:7	难度:6
音乐:7	移植度:——
情节:8	投入度:7
操作性:7	总体评价:6.9

——真宫寺、王冬

充满台湾幽默风格的全中文 RPG！

'97 FIFA 足球

机种 MD 厂商 EA SPORTS 类型 SPG 容量 16M



尽管在美国和日本，MD 都已经是凋零的黄花，但是瘦死的骆驼也不小，几千万的用户摆在那儿，只要有好题裁，软件公司仍然有钱赚。所以每年 EA 公司总也不忘推出新的“FIFA 足球”和“NBA LIVE”，就是这个道理。

尽管“FIFA 足球”年年进化，但是说老实话，以 MD 的那种机能是不可能象奔腾或者 SS 或者 PS 那样，变成多边形游戏的。所以 FIFA 年年出，却总是换汤不换药，这也是可以理解的。

年年重复的老面孔，自然新鲜感就少了许多。唯一有较大变化的，是各队的选手名单：转会频繁，俱乐部队的血液也时常要换新的。但是中国国家队的成员，却总是似是而非，未免让人有点失望。

系统方面没有变化，依旧是以俱乐部赛制＋世界杯赛的模式，观众的呐喊声同 3 年前没有什么区别，看来他们对 MD 的兴趣也不大了。但是不管怎么说，这总算是一个可以一玩的 MD 版足球游戏，比起另一个所谓的“实况足球”要好得多了。

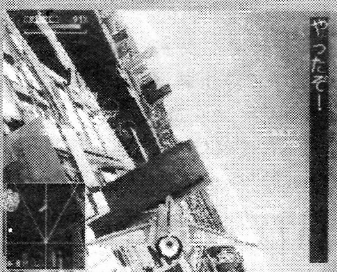
角色:8	原创性:7
画面:7	难度:9
音乐:7	移植度:——
情节:——	投入度:7
操作性:7	总体评价:7.4

——KEN

虽然射门的力量挺大，但怎么老踢不进去呢？

王牌空战 2(ACE COMBAT 2)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



“ACE COMBAT”系列，是目前家用游戏中最出色的空中格斗游戏。从 SS 到 N64，还没有哪一个节目有超过它的表现。即使是被传说得神乎其神的电脑游戏“F14”等，也完全不能与之比拟。

在 2 代中，由于淋漓尽致地发挥了 PS 的三维机能，即时处理的 CG 画面质量相当高。操作性非常出色，具有难以言状的爽快感。尤其是在峡谷中穿梭追击的场面，至今仍然萦绕在笔者心头久久不能忘怀。其他场景如俯冲攻击敌方地面基地等等，也令人回味无穷。

难度方面，“ACE COMBAT 2”也做了一些调整，比起 1 代来更加容易上手。飞机的实体感和重量感得到了进一步的加强，不再象 1 代那样有塑料模型的感觉。

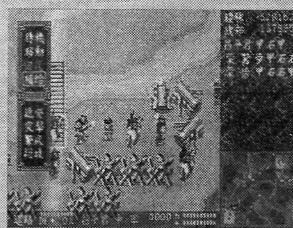
比较可惜的是，2 代不能再进行一对一的空中格斗，令人有点遗憾。 ——真宫寺

角色:9	原创性:9
画面:8	难度:8
音乐:7	移植度:——
情节:8	投入度:10
操作性:9	总体评价:8.5

驾驶心爱的战机，去摧毁那些目标吧！

秦始皇帝(THE FIRST EMPEROR)

机种 PS 厂商 香格里拉 类型 SLG 媒体 CD－ROM



记得曾经有玩家建议过制作一个有关秦始皇统一天下的游戏。也不知道是不是剽窃了这位读者的想法，反正秦始皇帝终于在 PS 上登场了。

不清楚制作公司的背景(香格里拉，难道是酒店？)，但是很显然，这是一家国内的软件制作公司的作品——至少是中国台湾的公司。日本方面只是做了非常简单的“日化”便推出了，所以玩家可以看懂所有的指令，甚至可以聆听到上海著名播音员郭冰先生的历史介绍。原汁原味，感觉一下子便好了起来。

游戏的模式有点象是 MD 版的“太平记”，但是却采用了目前最为流行的即时作战系统。地域广阔，有时就难以顾及两头，而且除了作战之外，内政、外交方面也是即时进行的。对玩家来说一旦上了手便不能有丝毫的犹豫，这个游戏是有点难度的。

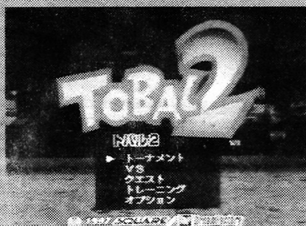
游戏的细节方面处理得不错，很难想象这是一个新公司的处女作。唯一不足的地方是画面，人物太大，而且粗糙。但是采用墨线单色绘制的过场画面又韵味十足，颇有历史的深重感。

角色:7	原创性:8
画面:7	难度:7
音乐:7	移植度:——
情节:——	投入度:8
操作性:7	总体评价:7.3

——KEN

TOBAL 2

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



"TOBAL 2"和"TOBAL No.1"就好比是"VF1"与"VF3"，两者是完全不能比拟的。

本来以为，象"魂之利刃"这样的画面，已经算是PS的顶级作品了，但是看到"TOBAL 2"之后，方知道天外有天、山外有山，史克威尔在CG上的造诣确实令人叹为观止。

就目前笔者看到的节目而言，"TOBAL 2"的画面一点也不逊色于N64的游戏，而且在华丽程度上似乎更好一些。对游戏系统作了调整之后，看来史克威尔已经找到了一些格斗游戏的感觉，与上代相比是天壤之别。

除了令人眼花缭乱的大技之外，最让人投入的就是特有的"QUEST"模式。所遇到的敌人在战胜后都可以收服下来，并在以后的对战后选用(据说可以选用的人物有200个，当然笔者手上现在有的也就几十个)。这种吸收了RPG部分要素后的新系统，看来颇有必要继续发展，也许今后将成为一种全新的游戏类型。

"TOBAL 2"的主要问题还是在严密性方面——不是严密性不好，而是过于严密。游戏就是游戏，有时正是由于一些严密之中的不严密，才使游戏变得更有趣好玩，"VF"系列在这一点上就做得比较好一些。希望在"TOBAL 3"中可以看到新的改进。

——SONIC

角色:8	原创性:9
画面:10	难度:9
音乐:8	移植度:
情节:8	投入度:9
操作性:9	总体评价:8.1

D—XHIRD

机种 SS 厂商 TAKARA 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



TAKARA这个公司，在笔者的印象中，除了在MD上比较成功地移植过"饿狼传说"等几个SNK的作品外，就几乎没有推出过什么能够让人看得上眼的东西。它在PS和SS上的"斗神传"系列，更是让不少对战游戏的专家笑掉大牙。至少从笔者的角度来看，它所制作的对战游戏，在感觉方面是完全不对的：既没有"魂之利刃"那种爽快感，又没有"VR战士"那种严密性。除了画面不错之外别无可取之处。

这个"D—XHIRD"不但延续了TAKARA的一贯风格，而且是"魂之利刃"拙劣的"克隆"作品。场景似曾相识，人物似是而非。然而一旦玩起来，便立刻发现其中招判断、连续技等等根本就不知道是参照什么制订的，游戏性之差令人不敢恭维。

话说回来，游戏里的画面还是不错的，光源处理、立体背景也有模有样，而且贴图技术不错，绝少出现画面缺损的情况，几乎已经可与PS版的"斗神传2"相比，堪称土星目前画面最好的三维对战游戏(游戏性最差)。

事实上，春季与夏季之间的过渡时期，一直是游戏的淡季——现在就是这么一种情况。所以，要找到几个出类拔萃的新作，也真是有点难为人了。

——真宫寺

角色:7	原创性:5
画面:8	难度:6
音乐:6	移植度:——
情节:5	投入度:6
操作性:7	总体评价:6.3

魂斗罗·战争遗产(CONTRA·LEGACY OF WAR)

机种 SS 厂商 KONAMI 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



千盼万盼，到底在SS上见到了这个传说已久的立体魂斗罗。即使不戴偏振眼镜，画面的立体感已是相当不错，若有机会找一副偏振眼镜戴上，再把游戏开至"立体"模式，那简直就是出类拔萃了！KONAMI的这一尝试看来是成功的。真希望以后还能有这样的立体游戏出现。

这个SS版的魂斗罗，画面上与PS版几乎没有什么差别。可能是由于手柄的关系，感觉上SS版操作性更好一些。但是，由于把原来侧视点的二维射击游戏，变化成了俯视而且有空间立体感的射击游戏，一下子难以适应过来。

视点改变之后，有一些动作如"趴下"等，就不能象以前那样用方向键便能够简单做出来，必须要另外设置一个键。加上已有的"射击"、"跳跃"、"武器交换"等键，真是让人手忙脚乱。危险紧张的时候更是常常出错，莫名其妙地丧命。

游戏的难度对于初入门者来说是太高了，"CONTINUE"太少而且没用，人物造型也很难看。没有了原作的爽快感后，"魂斗罗"已经有点变味了。

——KEN

角色:7	原创性:8
画面:9	难度:8
音乐:8	移植度:——
情节:7	投入度:7
操作性:9	总体评价:7.9

街霸 ZERO 2(STREET FIGHTER ZERO 2)

机种 SFC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 容量 32M



自从次世代游戏独领风骚、N64开始出击之后，超任已经逐渐为人所遗忘了。这个"街霸ZERO 2"的推出，正是为了唤起人们的回忆，试图象当初移植"STREET FIGHTER"那样，使超任再次成为被玩家所关注的名字。

不能说任天堂这样做获得了成功，但是至少它没有失败。无论是画面、音乐，还是操作性、连续技，SFC版的"SFZ 2"都丝毫不差。如果不是有SS和PS在前，它绝对是会再次引起一场"超任旋风"的。尽管是在一个已经没落的机种上开发游戏，CAPCOM的态度仍然是非常认真的，这点非常值得称道。

当然，和几乎完美无缺的SS版相比，SFC版"SFZ 2"在动作的连贯性、画面的清晰度方面是有所不足的，而且少部分动作有删减。此外超任的手柄也不是非常适合玩格斗游戏，从而在另一方面影响了游戏性。但无论怎样，这都是一个值得超任用户珍藏的游戏，在16位元主机上，这样的游戏已经难以看见了。

——KEN

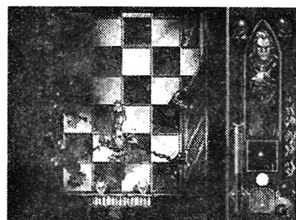
角色:8	原创性:8
画面:8	难度:8
音乐:7	移植度:8
情节:8	投入度:9
操作性:9	总体评价:8.1



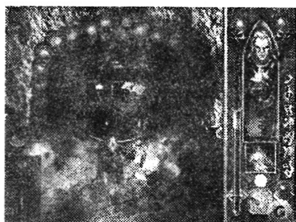
夏:夏季,阴历四月至六月
SUMMER:(=June,July,and August)
なつ:夏,夏天,夏季

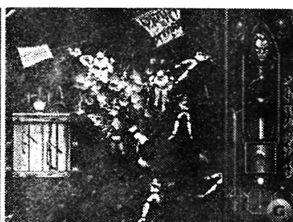
天气真是热得不象话了,都大半夜了,还是热得满身是汗。刚刚从生日 Party 回来(又老了一岁,唉),本想倒头就睡的,猛然间想起稿子还没有写,而第二天就要交稿了。真烦,用冷水洗把脸,打开电脑开始"创作"吧!

《Blood Omen》是 Crystal Dynamics 公司已经在 PS 上发行了的一个动作 RPG,现在终于移植到 PC 上了。玩家控制的主角 Kain 生前是一名鲁莽的贵族,在被谋杀后变成了一名吸血鬼。在游戏他必需用剑,用魔法与恶鬼们战斗,还要靠吸血来补充自己的生命。游戏不仅有昼夜的变化,还





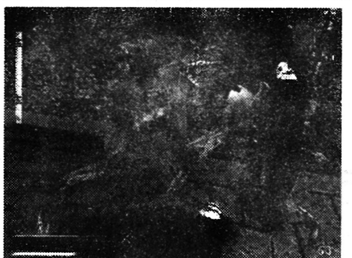




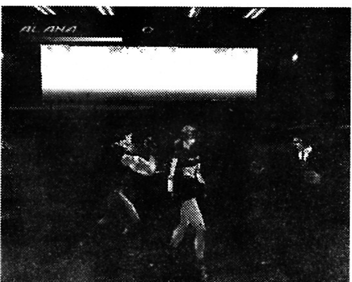
有打雷下雨等天气的变化,不过比较奇怪的是该游戏中的吸血鬼竟然是可以在光天化日之下在城里逛来逛去的,大概是新品种的吸血鬼已经不再畏惧阳光了吧。在游戏中,只要是有血液的生物,都可以先用剑砍伤后大吸其血,以补充生命。目前的试玩版里还没有加入变身的能力,但在正式版中 Kain 则可以变身成饿狼、吸血蝠和迷雾,而且还有大量的武器以及魔法可以使用。游戏除了有动作游戏的成分,还有不少冒险成分,玩家会在冒险中遇到各种各样的谜题。也许是因为游戏形式的限制,该游戏没能支持多人游戏,否则以其剧情及效果来看,应该不亚于《Diablo》



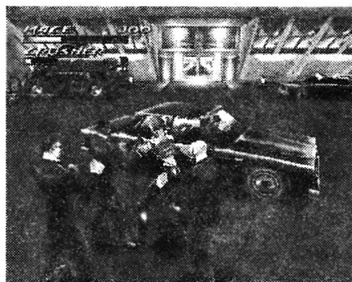




Activision 也有一个 3D 动作冒险游戏正在开发中,这就是由 Kalisto 制作的《Nightmare Creatures》(《噩梦生物》,简称《NC》)。《NC》的故事发生在 1834 年的伦敦,由于一些人使用了邪恶的膜拜仪式,使许多本属于黑暗的邪恶生物出现了。玩家扮演的是一名叫做 Nadia 的女性祭司,任务就是除去这些恶魔。《NC》使用的是 Kalisto 自己的全新 3D 引擎,具有动态光源、透明、平滑等特点。所有的人物、怪物以及迷宫都是纯 3D 的。而且这次的战斗别具特色,因为这种新的引擎允许玩家砍掉怪物的头、胳膊和腿,让玩家用自己的方法去惩治这些坏东西。由于《古墓丽影》的出现,使这种 3D 动作冒险游戏大为流行,一大批同类游戏应运而生,象《Deathtrap Dungeon》、《Ninja》(Eidos 为土星开发的游戏)、《NC》等,这到也为游戏制作厂商打开了一片新天地,省得做来做去都是 Doom too、Quake like 的。《NC》这款游戏预计在今年第四季度上市。

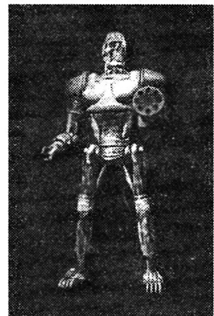


Eidos 目前真是如日中天，火爆异常。除了正在大家已经知道的《古墓丽影 2》和《统治地球》，还有一个就是新近发表的《Fighting Force》。这是一个将传统的横版过关游戏与 3D 格斗游戏相结合的新形态 3D 动作游戏，或者简单的说就是一个《格斗三人组》+《VR 战士》的游戏，拥有土星的朋友可能玩过《Dynamite 刑事》，《FightingForce》就是这样一个游戏。目前对于该游戏的介绍还只限于只张图片而已，不过可以看出主角可能有四位，其中除了有两名漂亮的女孩，还一位是传统的大汉形象以及一名典型的硬派小生。该游戏将于近期内公布详细情况。



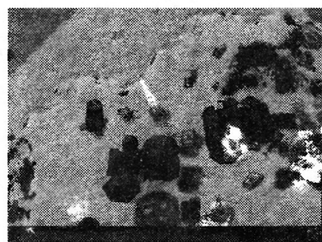


来看看德国游戏软件公司制作的即时战略游戏吧。《地球 2140》的故事背景定在 2140 年，当时由于多次的世界大战，地球上只剩下文明联合国与欧亚王朝两大势力。文明联合国的人们整天过的是懒惰堕落的生活，他们把所有的工作都交给被称为“黑色科技”的机器人去作，甚至采用用计算机随机选举制度。欧亚王朝又被称为可汗王朝。在 34 世“勇士可汗”时期，为了解决战争产生的环境问题，开始生化改造运动。到了 37 世“挑战者可汗”时期，改造运动已经基本完成，人口问题已经基本得到解决。但是自然资源是有限的，两大势力之间开始不断发生冲突，从而引发了最后一次世界大战，胜者将获得地球上所有的资源以及地球的最终控制权。游戏基本属于《C&C》类的即时战略，不过建造方式比较象《KKND》，但是因为是全部采用 3D 造型，加上游戏支持 800X600 真彩色，所以画面要比前面两款游戏细腻的多。另外游戏中的爆炸与烟雾效果都有透明效果，看起来比以前游戏中的同类效果更加逼真。《地》的片头动画在 DOS 中抽行播放 MPEG 标准的动画，完全用 3DS MAX 制作的长达 6 分钟动画让玩家百看不厌，不知道的还以为《终结者 3》已经出了呢。不过有一点很遗憾的是，在笔者手头的 demo 版和预发行版中，游戏的难度奇高，第一、二关到还一般，第三关一下子难得让人摸不到头脑。请来几们《C&C》和《魔兽》的高手，也全败下阵来。前导软件公司目前正与该游戏的制作公司德国 TOPWARE 软件公司洽谈代理事宜，但是如果难度问题无法解决的话，也就只好忍痛放弃了。









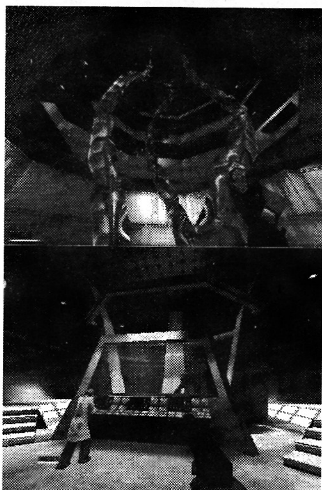


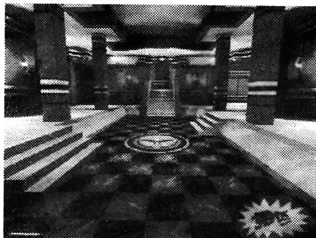


前两天又对电子艺界北京公司进行了一次“袭击”，结果收获颇为丰富，除了“骗”来一些新游戏外，还得到了不少新的消息。不过出于保密的缘故，很多资料都是只能看，不可带走，说是为了防止落入不法之徒手中（哼，把咱看成什么人了）。无奈，只好大致文字描述一下了。《地下城守护者》想必大家早已对其望穿秋水了，这次终于看到了它的预发行版。《地》的图形引擎基本还是采用《极道枭雄 2》的引擎。不少玩家对《极道枭雄 2》的画面十分不满，主要是有很多地方看起来还不如一代细致。而《地》的游戏方式与《极》的不一样，且没有前作可以比较，所以大可不必担心会象《极 2》那样让很多玩家失望。该游戏大概会在七月时与国内玩家见面。《主题医院》英文版已经上市有些日子了，不少玩家尽管十分的想玩这款游戏，但是还是对游戏中的大量英文深表无奈。

不用担心,完全中文版就快要上市了,而且中文版与英文版有所不同的是,中文版是支持网络游戏的升级版,国内玩家无需去下载升级文件就可以进行网络游戏了。《野兽与乡巴佬》(大概是暂定名吧,挺不文雅的)是一个结合的了《工人物语》与《魔兽争霸》的即时策略游戏,主角是一帮傻里傻气的农民和一群野兽。游戏中一个很大的特色就是加入了昼夜的变化,不仅使游戏的策略更具多样化,也更加大了游戏的难度。该游戏目前还在开发阶段,要想玩到还要再等一段时间。《亚特兰蒂斯》是 Cryo 公司目前正在开发的一个有点象该公司旧作《失落的伊甸园》的冒险游戏。无论音乐还是画面,都充满了古巴比伦的味道。目前电子艺界北京公司正与 Cryo 公司进行接触,希望能拿到版权并且发行中文版。今后本人将密切注视电子艺界的一举一动,下次希望能告诉大家更多的消息。

《Half - Life》是 Sierra 公司购买了 Quake 的引擎后,用其制作的第一款游戏。第一次作 3D 射击游戏,难免会经验不足,不过 Sierra 的人很聪明,把他们的强项 - 冒险游戏的成分加入到了游戏中。在游戏中,玩家被困在一个已经废弃不用的军事建筑当中,为了能够逃出生天,必须与邪恶的异形作战。但其实即使逃脱,也不会有什么好的结果,因为整个世界都被政府军与异形侵掠者的战火笼罩着。通过一段时间的战斗,玩家们会渐渐发现异形们并不是所有的都那么坏,而人类也并不是所有的都是好人。也许是因为游戏还在开发初期阶段,画面尽管看起来颜色十分丰富,但是造型不是很好,人物的 Polygon 略显粗糙了一些,估计在今后会有所改善。该游戏将于今年底上市,支持网络对战和 3Dfx 加速卡。





还有一件事要宣布一下,由本人制作的在线游戏杂志《G 档案》经过几个月的准备终于与大家见面了。这个在线杂志目前还在架构阶段,各位只要连接到 http:// www.gamesoft.co.cn 就可以看到。但是由于 ISP 之间有些问题,不少读者会被错误的连接到以前前导软件公司的主页上。期望 ISP 解决问题的可能性是不太大的,各位只有自己去想办法解决问题。解决问题最简单的方法是,把 windows95 目录下的一个叫作 hosts.sam 的文件改名为 hosts (无后缀),然后用任一编辑软件在其最后一行加上"202.96.35.26 www.gamesoft.co.cn"即可。今后这个杂志将会每天为大家报道最新最热的业界消息,还有秘技区,讨论区等等。大家如果对这个杂志有什么意见和建议,欢迎给本人发 Email,Email 地址为 gamesoft@public3.bta.net.cn。

Hot News

1,电子艺界日前以 1.2 亿美元的价格收购了以制作模拟建设类游戏而闻名的 Maxis 公司,国内玩家不久就能玩上正版的 Maxis 出品的游戏了,可能会有《模拟城市 3000》哟!

2,Blizzard 将会在今年的 E3 上展示《Diablo 2》,目前还没有任何图片及任何文字说明。

3,这回的热点新闻真是不大好写,主要是各大厂商都在忙着为参加 E3 在做准备,各种各样的小道消息满天飞,也搞不清怎么说好了。各位看到本文时,E3 大展已经结束了,希望在下期能多为大家介绍一些新的游戏。

文 责编/软体动物

樱花大战 图片观赏软件集锦

每次看到别人在土星上玩"樱花大战",自己心里都是又嫉妒又羡慕,总是在想:为什么电脑上没有这个游戏呢?一个偶然的机会我发现了几个很有意思的软件,如果你正和我有着同样的心情就请看看下文吧。

首先拿樱花大战的图片开刀。SAKBMP 由一位叫做"?"(实际上是不知道怎么写)的日本程序员编写,它可以在 DOS 下将樱花大战 CD 内的 BIN 图片转换为 WINDOWS 的 BMP 位图文件,能转换的 BIN 图片包括前景、背景、人物等等,其中大部分是在光盘的 Sakura1 目录下。使用方法很简单:

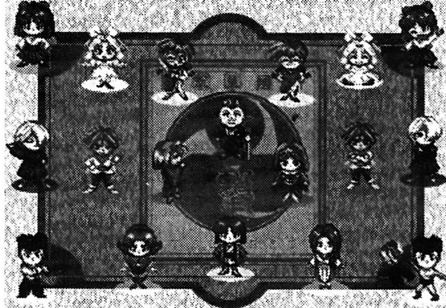


在 DOS 提示符下键入 SAKBMP filename.BIN PATH。其中 filename 为 BIN 文件的目录及文件名(支持通配符),PATH 是输出的目的路径。

这位 SuiHac 一定是个樱花迷，一下子就编写了 3 个 Windows 应用程序。



樱花 VIEW TypeB 的功能同 SAKBMP 类似，也可直接打开 BIN 图片，只不过它是以浏览为主,转换只是它的附加功能。它可以按照人物、背景、道具等不同类型进行分类浏览；将打开的图片复制到剪贴板；还能把图片保存为 BMP、GIF87A 和透明 GIF89A 共六种格式。记不记得“樱花大战”里面有个“商店”? 在里面可以买到每个女孩的图片，这些图片其实就在 Omall.dat 文件之中，现在只要有了 Type B 就再也不用在游戏中费力了。



OK,樱花 VIEW TypeC 登场!它能查看 TypeB 所不能打开的人物图片,而且更有意思。TypeC 可以先打开各种前景人物的写真,然后由你用标杆去控制每个人物的表情、口型和眨眼的动作，趣味性相当高哦。看到这里大家就会明白,原来在游戏中人物是利用透明前景叠加在背景之上的。(哇!这么简单,我也去作游戏喽,嘻嘻!)

如果你想看樱花大战的图片又懒得转换或者用樱花 VIEW 一张一张的看的话，那么这个樱花 Saver PLUS 对你来说再合适不过了。它可以用屏幕保护的形式将“樱花大战”CD 内每个人的图片展示给你。在展示的同时还允许配上 MIDI 等背景音乐，哇！太体贴人了，SuiHac 可真是个好人那。



接下来该是什么了?你一定猜到了:是动画!漂亮的动画可是樱花大战的卖点之一呀。提起 Pootaro 各位一定不会陌生吧,什么?想不起来了? CPK2AVI 就是由他编写的哟。这次他又为樱花大战专门编写了这个 SAKDIV。这个工具可以从樱花大战的两张 CD 中提出所有的 CPK 动画（包括每个人的结局),然后就可以用 CPKVIEW 直接观看了。用法为:SAKDIV DRIVE PATH。DRIVE 是光驱的盘符,PATH 是目的路径。但是樱花大战 CD1 中的动画近 250M，CD2 中也有 200M 左右的动画，所以转换前一定要注意硬盘容量，而且这个工具的可定制性相当差，它不允许指定要转换的动画,也不能中途退出,只能一口气全部转换。所以硬盘空间不够是无法看见后面的动画的。具有讽刺意味的是用 Pootaro 自己编制的 CPK2AVI 转换这些 CPK 动反而会出毛病:转换完的 AVI 都比原文件大了一倍,真是莫名其妙。

文/小周　责编/软体动物



秘技天地 方偏技秘

主持人：风马

MJ JI TIAN DI

在今年第五期中风马纪念了一些想忘却、但忘不了的事情，其中“因无聊的原因而不愿提及的生日”引起了许多玩友的误解，以为我在对自己“悲天悯人”，甚至还有一些玩友寄来了生日贺卡，对我加以安慰。其实，风马哪能这么自私，将自己的私事、还是不快乐的私事写在杂志上呢？不过，我很感谢这么多“关怀”风马的朋友，但难道真的就没人注意到，至97年5月，本刊已经陪伴大家走过了3个年头了吗？也许这真的不能责怪读者不细心，杂志上并没有说嘛！但你们没有看到是因为有“无聊的原因”吗？至于是怎样的原因，无聊到什么程度，我们真的不愿对读者们诉说，希望大家能记住我曾在今年第一期说过的几句“自私的话”，这也算我在下半年的最大愿望吧！

说点高兴的事儿吧！一日，风马突然接到一邮包，拆开一看，哟——，一个黄色的、毛绒绒的、神气活现的(?)玩具小马出现在我的手里（马蹄里?），这个由上海那位“非异灵”的忆林玩友“寻觅”到的“长相与身材”与我“颇等同”的“稀有动物”，简直让我觉得就象自己被“××生物基因工程”复制了一般，被“克隆”了一下（怎么样，风马在几乎没时间电视和报纸的情况下，还比较跟得上形势吧！)。所以，我给它取名叫“拷贝马”，就放在我计算机的显示器之上。多谢非异灵的忆林朋友，给我寄来这么可爱的礼物。不过，对你威逼利诱的盼回信手段，风马还是未能给你回信，相信你不会把这当成风马有着“顽强不屈”精神的证据的，对吧？

GB 圣剑传说 FP 7

免费恢复：在一些迷宫和山洞中，会遇见一些周围排着鲜花的湖，这时只要在湖的南面调查湖水，便可恢复HP与MP；在一些迷宫的房间内，会出现床，只要躺上去即可恢复HP和MP。

广西南宁 陈华

GB SA·GA3—时空的霸者 FP 5

海底的村庄：在西方山洞之村的周围海底，有一座被水泡包围着的村庄。在过去、现在都可买到相当好的装备（如雷电魔法）。在未来，这座村庄中都是半鱼人，一交谈就会战斗（把我们当敌人了），根本买不了装备。此时，应先去山洞之村的宿屋，与躺在床上的老奶奶对话，她在临死前送你一个魔法，使用后就会变成半鱼人，这样就可去海底之村买装备了。

广西南宁 陈华

FC 勇者斗恶龙Ⅳ FP 6

有料的金司史莱姆：在游戏的第五章，在科南贝利镇（コナンベリー）的西方有一个塔，也就是找到武器家特鲁尼克（トルネコ）的那个塔中，有许多会使用魔法，且灵敏度极高的黑色金属史莱姆，可购买大量圣水后去消灭它，干掉一个可得一千多点经验值，虽没有后面消灭找到变化之杖的山洞中那种金属史莱姆泡沫所得经验值高，但就当时而言，已经可以让主角们提升几级的水平，这样在往后的游戏中可以省好多力气，建意在莱安（ライアン）加入后再去塔中修炼，这样可以保持水平的平均性。

贵州清镇 邓禾

FC 圣铃传说 FP 7—1

高难度的选关密码：如果选高难度开始游戏，最后才能见到真正的结局，是一座隐藏在湖中的城堡，共三小关。下面就是各关的选关密码：2、7XGN，3、KK7B，4、XSRR，5、3MTT，6、XBQQ，7、?2FK，8、GWLH，9、C9ZK，10、GPLH，最终关、JR6P。

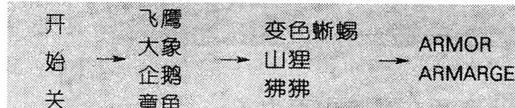
四川乐山 谢宾

SFC 洛克人X FP 7

选关密码：

第2关	第5关	第8关
6714	4846	4846
8567	8782	6212
4648	3738	7658
第3关	第6关	第9关
5718	4846	4843
5337	4712	3746
6371	3758	3364
第4关	第7关	第10关
6254	5833	1271
8527	3376	2717
6646	2864	8381

过关的顺序：按下面的顺序打各关，过关会比较顺利。



天津 闫勇

SFC 圣剑传说3 FP 4

多次使用超杀：当主角在LV18转职后，就会拥有超必杀技了，但往往能量槽蓄满后只能使一次。笔者发现若蓄满后，先进攻敌人四、五次，再立刻使用超杀，如果未将目标打死的话，能量槽仍旧是满的。这样，就可以多次使用超杀了，只是对除人形BOSS（如BOSS兽人）之外的BOSS无效。

天津 王志璐(捉风)

MD 沙 丘 FP 7

保护香料：只限Areids家族。到了最后3关采集足够的香



料是胜利的关键，保护有限的香料资源就成为首要文题。把一辆家族独有的 Sonic tank 放在一大片香料地的中间，如果敌人香料采集车靠近，它会自动攻击并且不会破坏香料，如果派其他坦克，在攻击时会破坏香料。

江西九江 张跃飞

马语：这位张跃飞玩友又为"风马名字不被人写错之宏伟计划"出了一招，说是只要将风与马字中间加上若干字，效果会不凡，比如风花雪月马、风林火山马等等；如果嫌名字太长的话，还可以改成风间马，让保护动物的风间准认我做"干马"（不知此为何物？是某种隐藏职业吗？），并加以保护。此计甚妙，准姐姐——，我来了！……哎呀，不对，暂且带（dē）住，若有人以此改称我为"疯贱马"，那该如何是好呢（nī）？

MD/SFC 太阁立志传 FP 4

马术一次性升 A 法：在第一次评定时买马，买得 700 匹以上（笔者最多 1200 匹）。回命时织田信长会给你褒美。出城后看一下人物，你会发现你的马术一次性升到 A。

隐藏人物法：在看完片头动画后，进入游戏看一遍织田家法后，按 A 键再选新开始进入游戏。在选择人物类型时，选"武芸者"，首先将野心加至 99，外交、魅力、内政、统率四项全加至 51 或 49（只能这两个数字），剩下数字加在武力上。数字加完后，游戏问是否确定时按可，随后游戏问是否进入游戏时按否回到选人物类型画面后，再选"武芸者"同上作法。如顺利可在十次以内调出隐藏人物，隐藏人物有十位数都是 8 的英杰型；除野心十位数为 9、其余为 7 的枭雄型；十位数都为 2 的コブテ（陋人型）。

铁炮一次买 800 丁法：接受仕事后去界町。在左下方的南蛮物店中选择铁炮购入中的交涉，店主就会叫你买一件价超所值的商品，如你能买下，店主就会送你 200 丁的铁炮。但此法只可做两次。

隐藏仕事：主角做上目付以后，便可每月 1—19 日间回居城选一个月的仕事。如主角魅力低于 20，武力高于 90，则选择仕事时发现有暗杀一项指令。

江苏常熟 孔菁庆

MD 终极真人快打 3 FP 5

轻松过关法：选"MORTAL KOMBAT"模式，先胜第一关，在第二关输给 COM，当画面打出 FINISH HIM 的英文时，马上按 2P 的 START，之后就会回到选择模式画面，用 1P 选"MORTAL KOMBAT"模式，1P 选人完毕后就可以跳过本来要打的第二关（2P 不可参与），直接升到第三关，在第三关一开始（以后的关数也一样）又重复上述部骤（马上按 2P 的 START……）这样不断重复可以很轻松达到关底。

RAIN 的 17HITS：和电脑对战时，与 COM 保持较远距离，使出雷电（←← · X）；击中后，当 COM 开始从空中落下时，又使出雷电，不断重复，直到听到笑声才停止，这样就能打出 17HITS97％的连击。（注意：此连击难度较大，需准确掌握时间，还有在对战中不能使用。）

阳江市 GAME GENIUS

马语：GAME GENINS，你居然说要"投稿、投稿、投各种各样的稿，直至垄断电软"之后还狂笑不止，问我怕不怕，我真的好怕怕哟……你有本事就放马（风马？）过来吧！哈哈哈哈……

MD 恐龙兄弟 2 FP 7

选关密码补遗：本刊 95 年 11 月号曾刊登过此游戏故事模式的选关密码，今期将练习模式和原创模式的密码刊出。

练习模式：1、SUTEGO 2、TIRANO 3、TORI 4、TAMAGO 5、APO 6、PUKPUK 7、YUUDOU 8、SHIREI

原创模式：1、ORIGIN 2、RENSYU 3、KOJIMA 4、CYOCHO 5、MUSIBA 6、NAMJIR 7、CANDY 8、MIGITE 9、KAREKI 10、KAKATO

山东威海 宋红晨

SS 樱大战 FP 3

六个迷你游戏：第二话第一部分，晚上红兰到房里找你时，回答选择 1、3、2、3，再到她房间，她会让你玩"花札"游戏，胜出后可得到一张照片。如你不马上去红兰房间，而去"水泳室"，可看见神崎堇遇溺，你选择 1 去救她，可玩到"水中特训"游戏。第四话最初部分见到樱后选（2、1）之后，艾丽丝出现要你和她约会，先选 1 之后再选去或不去，要是去的话就在第一部分到艾丽丝的房间选了就可玩换衫游戏。如你在还没有到艾丽丝房前到大道具部屋，见到樱选 2 可玩抹地游戏。第六话的最初部分选 3 之后，在食堂遇到神奈，只要选 1、3 就可玩找小孩游戏。在第一部分进入厨房和玛利亚说话选 1 可玩烹饪游戏。

买齐所有的照片：到游戏后期，你若没有买齐照片会很遗憾。其实只要在任一话中，到高村椿处去买一张照片，然后存档；调档重新玩，再买一张照片再存档……，直至全买齐，即可在通关后的增加项目中欣赏这些照片了。另外，在买齐所有的照片后还可以买到一张特制的照片。

广东阳江 几乎和风马同一职业的"狗"——吴显冠

马语："岸狗"，你这个"阿土仔"（指玩土星的人，或称"土佬"——另一玩友语），竟然说自己是藤崎诗织的男朋友，还说另一个女朋友是片桐彩子，这种事跟我"老马"聊聊还可以，千万不要说出去呀！否则你的"安全"问题可不好解决呀！你问我的游戏音乐 CD，也正是我梦寐以求的。但很遗憾，我也不知到什么地方有卖的。你还问我要不要"游戏中毒治疗法"这样的稿子，我看你的"治疗法"多半不灵，否则你自己的对游戏女主角"肉麻单相思"症（很象某名）怎么不见好转呢？至于你在那封"5 月 16 日再笔"、一周后寄到的问题信中说一定要在第 6 期中回答你提的问题，"同职"不同类（我食草）的兄弟呀，我们 5 月 15 日就将做好的第 6 期杂志送到印刷厂去印刷啦！今后如能改成日报之类（天哪！）、邮政的"素早"再高一些，或许能让你这样的急性子满意吧！

SS 格斗之蛇 FP 8

空中的胜利姿式：在空中舞台中，当决胜的回合把对手打飞出台外，之后使用↑＋拳追击对手，就会看到自己使用的角色在空中一边下落一边摆出胜利姿式，最后停在半空。

广东阳江 药智与残像

SS 神凰拳 FP 5

选出隐藏人物：在 ARC 模式中，将光标停在苏山傲上，按住 START 键再决定，可选出最终 BOSS；停在酒天童子上，按住 START 键再决定，可选出最初 BOSS；停在弁财天上，按住 START 键再决定，可选出第二个 BOSS。

吉林长春 李一卓

SS 主题公园 FP 4

不花钱投资法：你的公园建设投资若干年，达到可以拍卖的规模了。这时，你在准备卖出公园的那一年的十二月大量购入设施设备（只能在 12 月）。打出本年度业绩单时你会发现：一分钱没花，资产总值你投资多少便增加多少。拍卖时便大占便宜，卖上好价钱。白赚的钱加上原有资金，可使你资金短缺的问题得到缓解，投资建设公园的年份越长赚得越多。但要注意：如果投资买入太离谱，你的公园卖不出去，就会在明年一月份扣去你去年所用的资金，所以保险起见最好在十一月记录下来再使用本偏方。

广东鹤山 刘延丰

马语：风牛，你真的认为将我的名字改为"风清马"，就可以凭借风清"羊"（扬）的大名而使别人不至记错吗？那么，若你也改作"风清牛"，咱们三人也差不多就可以到西域某国做个国师什么的了。

SS 天外魔境·第四默示录 FP 8

增加大量金钱：在ラスベガス街繁荣起来的时候回到这里，找到都来建起一座以上的房子（注意：不要建第 4,5,6,7 和 13 个）。SAVE 一次进入保存管理画面上，再进入设定画面，将日付时刻设定修改，将日期加 1 天以上，把刚刚储存的记录读出，查看房子已经建好，SAVE 再次将日付时刻设定修改，把年数往上修改（越多越好）。这时把记录再次读取后去银行一看"呀，这么多钱啊"。

河北承德 赵久一

SS 命令与征服 FP 7

手柄记忆：先将一支部队控制住，然后 L＋R 一起按下，如想使这支部队控制在 X 键上，按下 X 键就可以了。如果以后还需要这个部队，按下 X 键就可直接控制刚才控制的那支部队。

军事演习：先将一支部队控制住，然后把光标移动到你所要攻击的地方（可以不是敌人建筑物），按住 L 键，再按 Y 键既可。

河北承德 赵久一

ARC VR 战士 3 FP 3

结城晶的连招：当结城晶处在对方上方时（如陈佩的场地中），可以使用以下连招：搜下崩捶（↘P＋K）——马步冲靠（→P＋K）——扬炮（↘↘P）——修罗霸王靠华山（↘K＋G・→P・←→→P＋K）。

北京 上官云鹏

ARC '96 格斗之王 FP 8

没有攻击力的连招：在此游戏中，八神庵有一个完全没有攻击力的连招，那就是屑风→前紧急回避→屑风→前紧急回避……。这招虽不能伤害敌人，但能够拖延时间。

沈阳 Poor Game 迷 赵震

ARC 雪山兄弟 2 FP 8

超级无限加分法：在打最后一关 BOSS 时，先干掉任一个，被干掉的 BOSS 头就会变成蓝色，永远地安息了。这时快乐的时光到来了：你跳到他的头上用力打他。尽管打，他不会有任何反应，每打一下加 10 分，虽然太少了，但积少成多嘛！想得多少分就看您的耐力了。不要担心另外一个 BOSS，他对你构成不了任何威胁——他根本就打不到你，并且没有时间限制。尽情地享受加分的乐趣吧！

XX 周翔

PS 魂之利刃 FP 5

隐藏着的背景：在两人对战中，1P 和 2P 都选用塞万提斯（CERVANTES），然后一人胜一局地进行，当在第 3 局（FINAL BATTLE）中让其中一方死掉；死的一方待胜方进入下一局（人 VS 电脑）时，再接关，仍选塞万提斯对战，便可看到对战是在一座非常豪华、漂亮的宫殿的外面（可惜的是看不清正殿门框上的匾额上的两个字）。

视角切换：在与电脑对战中，若己方胜，则在"REPLAY"时，再用己方摇杆从任意一个角度（而且角度可随意变换）观看胜利的"实况"（可惜观看时间太短）。

四川汶川 蒋有华

PS 命令与征服 FP 7

全部选关密码：

A 盘	B 盘
2、S0D51VVU5	2、C99FAXKW8
3、PYCL69EWL	3、KDT7OXZ7W
4、0L9EP0T5L	4、W1NMWTCHK
5、SHDZ36UFX	5、W15DASRS8
6、C99FTB5L1	6、8PH1MR53W
7、W1NMF7X6D	7、GTTKWOJDK
8、C99FCGY7Y	8、U0BOYZGZZ
9、OFW58G7BI	9、662YUU6BB
10、QG91RG5V9	10、SHV89QBYG
11、ICBEM00LQ	11、OX3UKOP94
12、036WXUQ0U	12、YKORJDGBS
13、SHV8S4WN9	13、OXO4Y52GV
14、OX3U32AYX	

THE SPECIAL OPS

A 盘：1、8PHJTYiP1，2、SZ4VH22RY，3、878FR0C1M

B 盘：1、0LXPXJOY5，2、KVKLCJ39T

隐藏的外科手术模式：当把 NEW GAME 翻版一次后，会出现一个密码：COVERTOPS，把它输入后会出现一个叫外科手术的隐藏模式。

辽宁本溪 PLAY STATION

七月一日香港百年之后终于回归祖国，每个炎黄子孙都为之欢欣鼓舞。这期封面的背景是高楼耸立的香港岛，封面人物则是在玩家中人气度极高的陈佩。封底是香港夜景，被称为世界十大景色之一。每晚灯光彻夜通明，恰似银河落入人间，其璀灿、其壮观、非亲历者不足以体会。每晚耗电费 100 多万港元，又被称为“百万夜景”。封底的人物是谁，读者应该知道，这里就不介绍了。香港游戏业一向比较发达，资讯也很便捷，希望能以此作为两地游戏业加强交流的契机，造福于两地玩家。

《'97 秘技宝典》几经周折，定于 7 月 20 日出版。全书共计 448 面，80 多万字(比原计划多 10 万字)，是规模空前的一本游戏工具书。在体例编排，索引等方面都做了一些新的改进，内容更丰富，更便于读者查阅。最近一段时间，游戏书刊出得比较多，这本是好事，有竞争才能有进步，有竞争才能有鉴别，读者可以有更大的挑选余地。但其中出现一些不正当竞争行为，少数人滥竽充数，以假乱真，以次充好，欺骗读者。这对游戏书刊市场的健康发展百害而无一利，希望大家提高警惕，共同抵制不正之风。

《'96 格斗天书》出版后受到读者空前热烈的欢迎，认为无论在内容、编排、版式、彩页，装帧等诸方面都更上一层楼。许多读者来信问《'97 格斗天书》何时出版？内容如何？谢谢广大读者的支持和鼓励，杂志社确有出版《'97 格斗天书》的计划，但一，不知是否有人又越俎代庖，抢先出版《'97 格斗天书》，我们只好改名了。无论如何出版前我们会公布书名及封面。相信经过今年以来的几次教训，读者已经“鬼”多了。二，目前格斗游戏虽然有许多不错的作品出现，但总体讲，还缺乏象街霸系列、侍魂系列、9× 格斗之王系列等久盛不衰，影响深远的超级大作，出版一本续集的时机似乎还不成熟。三，对于读者的信任、支持、厚爱，我们一向诚惶诚恐，戒骄戒燥，唯有拿出更出色的作品以不辜负读者的期望。有鉴于此，杂志社计划十月左右推出一本全新的格斗天书专辑。

浙江宁波的张正卜读者来信说：“凡你们出的书我必买”，这实在没有必要。一是要买最适合自己口味的游戏书刊，二是哪本书好买哪本。

哈尔滨、西安、重庆、成都几位读者问为什么《电子游戏软件》总是供不应求？杂志社出的《'94 典藏》、《'95 典藏》、《格斗天书》等也买不到？杂志社无论出书出刊都是限量发行，以免给发行商，零售商造成不必要的积压损失。解决的办法：快点买吧。

实在没买到，看看杂志最后一页的邮购广告吧。不过大部分书刊杂志社也没有存货。(我们也不愿意坐拥书剩啊！)

这期由于有两篇特稿，“闯关族的家”只好压缩成两面。近期“龙哥热线”停办，读者问题积压较多，这期先集中回答一部分。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

Q PS 或 SS 能不能象电脑一样提升位元等级，这样 16 位机加一个提升装置就可以变成 32 位机，64 位机，又省钱又省事？ 广东云浮市 张强

A 你的意思是不是玩 PS 或 SS 可不可以象电脑一样，只要更换 CPU 什么的就可以提升硬件功能？这一点你大概要失望的。到目前为止，所有的游戏机硬件设计都是属于封闭式的，玩家只能增添若干周边设备，而没有办法跟电脑一样，可以自行选购或搭配各式各样的 CPU、RAM、显示卡等的东西，这也是游戏机与电脑的最大不同。另外有些游戏厂商在游戏机上加装提升装置以提高该机的位元级数，比如加装在 MD 上的 32X，目前在推广中的 3DO 提升设备 M2，但是都不是很受消费者欢迎。主要原因是提升装置价格贵，跟买一台新机器也差不了多少，效果却并不理想。

Q 请问在 PS 版中，95 格斗之王和侍魂 3 有没有改良版？因为在 PS 版中，95 格斗之王的读取时间太长了，侍魂 3 做得还可以，但读取时间也让人不耐烦。 广州 Sir

A 我想，并没有改良版。而且根据以往的经验，也不大可能有改良版或加强版出现。PS 游戏最让玩家垢病的就是读取速度太慢。不过随着游戏厂商逐渐熟悉游戏机性能，情况已有所好转。说起来，太空战士Ⅶ的读取速度也好不了多少。但 SS 却有本事巧妙地让读者感觉不到读盘时间的能耐，真了不起。

Q 目前许多游戏都在不同机种上推出，而不象过去从一而终。请问太空战士Ⅶ是否可能出其他版本？ 商丘 曹伟英

A 太空战士Ⅶ确实会在其他机种推出，不过不是其他的家庭游戏机，而是在个人电脑上推出。不过史克威尔前些日子才在杂志上征求人才，估计今年年底前是不会在个人电脑上出现。有消息说今年九月要会推出它的 PS 英文版。

Q 请问在 N64 主机上是否会推出 96 格斗之王？SS 的游戏有不少移植到电脑里，电脑配置要很高吗？ 北京 冬子



A 目前 SNK 公司并没有加入到 N64 的开发行列，故目前还没有这方面的消息。SS 游戏移植到电脑里，因容量不同，配置要求也不一样。不过要想取得满意的效果，最好使用 Pentium 100 以上的个人电脑才好。

Q 请问 SS 的冠军杯赛车如何使用隐藏名车？ 南京 阿平

A 在模式选择画面中，输入 X、Y、Z、Y、X 之后，就会出现名车。

Q SFC 版的天外魔境 ZERO 如何解开在金矿道具上的诅咒？ 山西长治 孔家驹

A 在金矿的正上方有个仙人，他会为你解开诅咒的道具，不过要从左方绕上去才行。

Q ①请问 VR Ⅲ是否在 SS 上移植，是推出 64 位升级晶片还是推出由 64 位 CPU 的全能 DVD STAURN? ②任天堂已推出 N64 主机，3DO 的 M2 什么时候才能露面？ 牡丹江 国平

A ①VR Ⅲ是否在 SS 上移植，什么时候移植，世嘉方面一直没有准确的消息。不过根据一些行家的推测，除非象你所说的推出 64 位元升级晶片（就象以前的 MD32X 一样）或者直接推出全新的 64 位游戏机来移植，否则以目前 SS 的硬件功能，想要移植 VR Ⅲ简直难上加难。

②到目前为止，3DO 的 M2 仍然没有进一步的情报透露出来，不过由前一段日本杂志以相当大的篇幅介绍 M2 的 D 之食卓 2，M2 的推出日期可能是 97 年秋季左右，因为这款游戏的发售时间就定在这个时候。

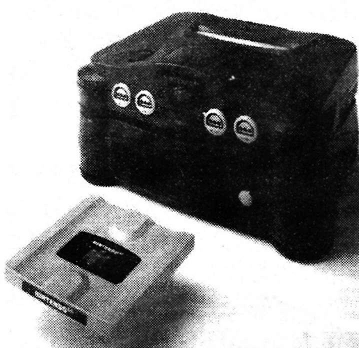
Q SS 主机可否运行 PS 软件？如果不可以，为什么？不是一样都使用光碟吗？ 江苏溧水 韩东方

A SS 主机当然不可以运行 PS 的游戏软件。虽然二者使用的都是 CD—ROM，但是不仅游戏程式的写作方式不一样，就连检查保护的资料都不一样，所以不可以互通。

Q 为何 N64 出游戏速度如此缓慢，是因为比 CD—ROM 较难制作吗？或旗下软件厂商太少？64 DD 大约会在何时推出？ 广东佛山 郑用

A N64 出游戏速度之所以很慢，最主要是因为加入的软件厂商太少的关系，不是因为比较难制作的关系。

至于 64 DD 的推出日期，目前是



预定在明年 3 月。

Q N64 的萨尔达传说，除了在 64 DD 中发售，会不会也用卡匣的方式发售？ 北京 范一平

A 会的，任天堂公司预定在今年秋天先以卡匣方式抢先发售。

Q 现在和任天堂公司有定约的软件公司有多少家？

《三国志 V》有没有可能移植到 SFC 上？

史克威尔离开任天堂之后，难道他们公司所出的作品就永远无法移植到任天堂上吗？ 太原 刘文山

A 如果单指 N64 的话，大约是二三十家左右，其中大部分都是属于欧美厂商。

这当然要看 Koei 公司的市场调查与决定了，不过目前还没有听说就是了。

没错的，因为厂商必须与主机出品公司签定契约才能够获得制作授权，只要有一方不愿意的话就没有办法成功，即使是由其他公司来移植 Square 公司的游戏也是一样的情形。

Q 不知 97 年末 PS 或 SS 是否会推出 64 位元的主机？史克威尔何时才会回到任天堂身边？DQ Ⅶ是出在那台主机上？ 广东新会 梁山

A 以目前的情势来看的话，答案是不会，最快应该也要等到明年年底。至于 Square 公司，目前也不大可能重回任天堂怀抱，而 DQ Ⅶ则是预定在 PS 上面发售，推出时间未定。

Q 万岱旗下有哪些子公司，万岱与 Sega 合拼后，其子公司也会加入吗？合并后万岱还会在其它主机推出软件吗？ 广州 师友直

A Bandai 公司最主要的子公司就是 Banpresto 公司了，他们当然是会一起加入 Sega 公司的。合并后的 Sega·Bandai 公司究竟会不会在其他主机上面推出软件，就得看实际合并前后的那段时间有没有任何变化了。万岱老板山科诚曾有过合并后要在其它主机推出游戏的谈话，在游戏业引起很大震动。但世嘉发言人随即予以否认，山科也表示只是一种可能性而已，现在谈此事还早一些。

Q SS、PS 的正确关机法？ 成都 郝洁

A SS 主机是直接按下 Reset 或是 A + B + C + Start，就会回到俗称的九颗球画面当中，这个时候再按下 Open 取出 CD，然后就可以安心关机了。PS 主机则是直接按下 Open 打开盖子，取出 CD 之后再把 Power 给关上就行了。

Q 磁头歪掉一定要换新的才行吗？市价磁头一组多少元？ 上海 叶如言

A 这大概是玩 X 版盘的后遗症吧！其实磁头歪掉不一定要换新的，大多数的情况之下只要稍加校正就行了。不过要是衰减得太严重或是读取臂坏掉的话，那还是只有整个换掉一途。至于多少元，理论上应该是在 500 元左右。

Q 请问为何大型电玩的游戏不能“完完全全”地移植到家用电玩上呢？同样都是使用电视荧幕呀！难道是记忆体的差别？若是如此，家用电玩就不能再改善了吗？ 上海 MAX

A 记忆体的差别只是其中一个原因，最主要是因为大型电玩的基板结构，比起家用电玩是进步太多了，所以一移植到家用电玩上面，难免就要东删删西减减才行。由于家用电玩与大型电玩基板的价格相差非常远，所谓一分钱一分货，因此玩家也不能够太过挑剔。不过两者之间的距离战绝对是会再继续下去的。



VR3 能移植到家用游戏机上吗？人们拭目以待。

大墙画廊

第26期

题图绘画/郑州 朱卫强



假期不知不觉已悄悄走近，又有多少忧欢之戏在上演，又有多少别离之情在倾诉。凑到你耳旁故作神秘地问了一句："考得怎么样？"不希望得到的回答让我失望啊！

能接触并得到广大读者的惺惺相惜和不懈的支持本身就是系于一个"缘"字，正所谓"有缘千里来相会，无缘隔巷不相逢"。"缘"是不能强求也不能靠计算得来的，所以只能一切随缘，有缘相聚是难能可贵的，许多校内的同学们也许到此假期就分道扬镳了。但不管缘深缘浅，总要惜缘，即使天各一方，大家的心会永远在一起。所以我极珍惜并享受每一段工作的时间，珍视每位朋友的一字一墨。

看今日画廊似乎色廊那方是千帆并进，而此处却在"独钓寒江雪"，色廊的作品固然不可缺少，但作为画廊的根基—黑白廊的后援也不可少啊，! TELL YOU: 不管黑白廊(狼)还是色廊(狼)，只要能抓到有够它厉害的兔子(画稿)，就是好廊(狼)，希望大家给予黑白廊及色廊同样支持，那样的话……(自己琢磨去吧！)

天太热，不多写了！希望大家谅解，啊，本狼主(金兀术?)业已晕厥了过去，快请郎中……

——廊(狼)主 SHADOW PHOENIX



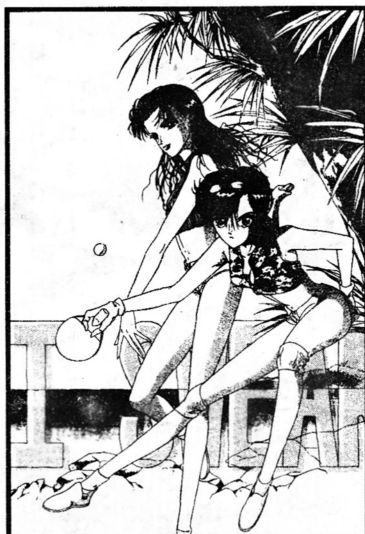
▲《街霸》 江苏淮阴 顾跃生

▲真想知道 VEGA 使了什么"非法秘技"，让隆如此气愤，打得警察头上三个大包还不够，看来非要满头大包不可(假话国的国王？！)。

▶少女漫画 蒋翎

蒋翎简历：
1976年4月25日出生于上海
性别：女
喜欢的古诗词：风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复还！
喜欢的格言：永不言败
欣赏的电玩：《梦幻模拟战》、《坏蟑螂》、《仙剑奇侠传》
最爱的电玩人形象：《幽白》之《魔强统一战》中的藏马(白狐)
目前的漫画作品：少女运动类的《胜利宣言》(《少年漫画》)

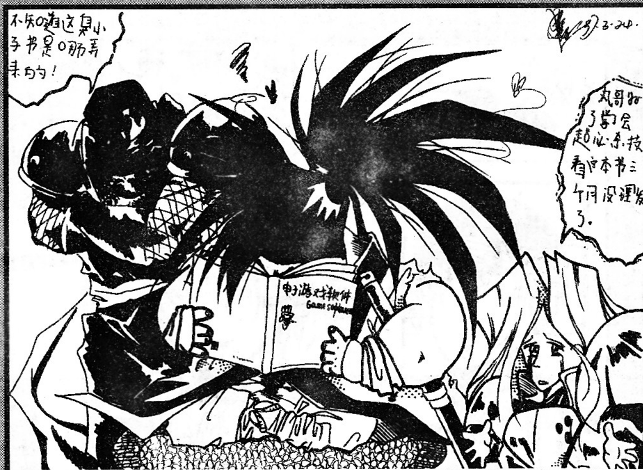
▶X.Y.M SAY：她就是为了漫画而牺牲了电玩的 FREE BIRD—自由鸟！从画多年《红豆缘》、《飞雪飞雾》、《花妖》、《第 1000 朵玫瑰》、《狂夜》等等作品虽全是少女类的，有一天她会画一部少男类的有格斗、枪战、秘闻、男性的友谊，血泪连篇和火爆的漫画——《DANGER BOY》系列，请大家届时观赏！





◀《饿狼之玛丽》 广西 陈海波

成风暴去幻想吧？法！今后加强背景效果制作哦，不然画面干干净净怎么形名头很响吗？——「幻想风暴漫画制作组」，人物线条简



▲《霸王丸》 江苏淮阴 张磊

▲如果整本书全是介绍你"丸哥"的必杀技，他的头发定可破那个"基尼斯"世界纪录；半藏也够笨的，隐身顺一本不就得了……



▲《FIFA97》 四川绵阳 汪林

◀画此题材的很少啊，总体效果不错，不过我对该游戏不甚了解，不知衣服上的标志是哪一队伍抑成是你信手画的，ANSWER……

▶又是帼放了许久的作品，你都忘了吧，细心的读者会发现其中一些彪悍的人物全未登场，是故意的吗?

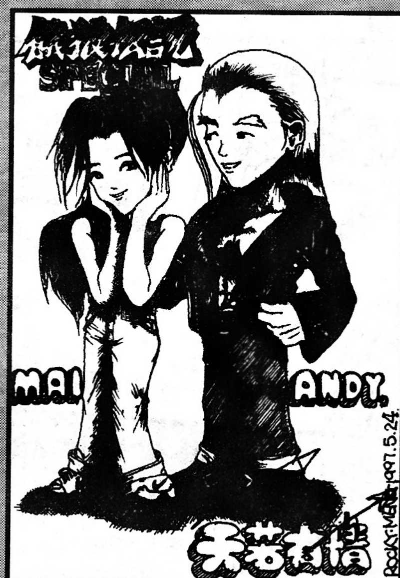


▲《Q 侍魂》 湖北孝感 罗超



◀《天草降临决战篇——鹿死谁手》 上海 X—BOY

▶安迪和舞在这炎热的七月中还卿卿我我的，不嫌热啊，虽然人物有些不像了，但胜在可爱。



▲《饿狼传说之天若有情》 山西太原 ROCKY MENG

◀看样子似乎牙神占了上风，人物造型有些 ZERO 的味道，如果有一天出个《侍魂 ZERO》也不错啊，你说呢?

▼哇，两位大侠也进军食界了，且不约而同都作起了烤鸭的生意，想必他俩都是以手来"烤"吧，很费体力的啊!



▶《宿敌——草雉与八神》 湖南永州 何河江

▼让桔右京守门本来就是一个错误，换个王虎，地震还可以，加上又是公鸡头射门，除非使超杀，别让黑子裁判看见哦!

▼《真·侍魂·足总杯》 湖北十堰 张巍



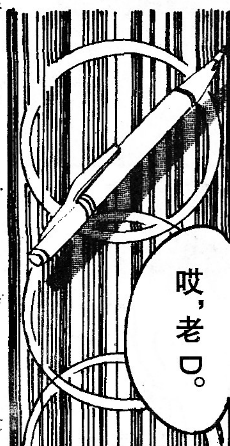

老D因扰乱公共秩序，被罚每日看读者来信一千封。
这里现在静悄悄……


不过……
一千封罢了


不对劲啊？
送医院吧！

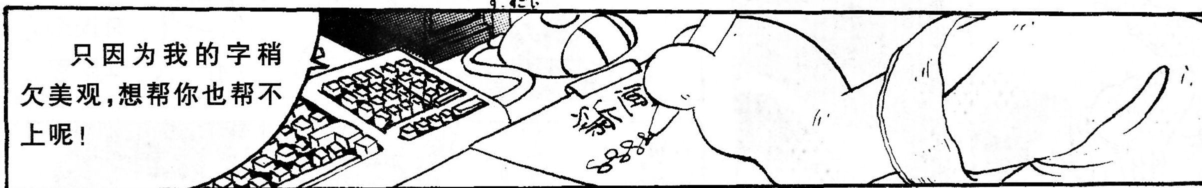

一日經過…
(乱剪信件的混乱状态)


二日經過…
(生命維持系統作动中)
不守秩序的人之『下场』二


哎，老D。


你还不明白吗？


这是主编对你的器重，处理读者的来信是最重要的工作，如此荣幸，真是羡慕啊！


只因为我的字稍欠美观，想帮你也帮不上呢！


你有幸能接手这么重要的工作……


……就要从愉快的心情去慢慢享受，懂吗？！


我会的！

编辑部的故事Ⅲ　空姐来信







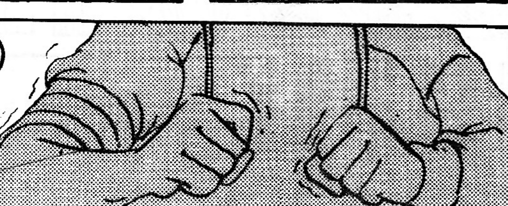


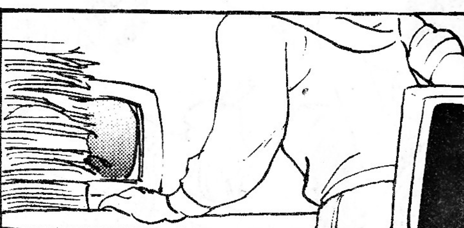


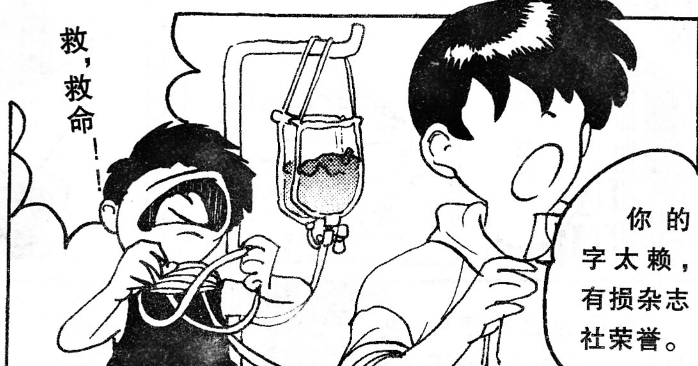


















↑这样做很危险!好孩子千万不要学他们……

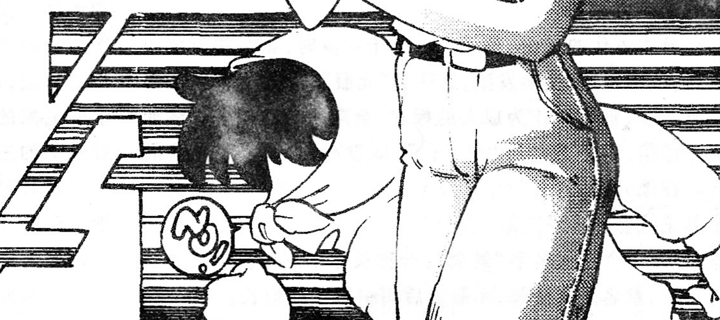


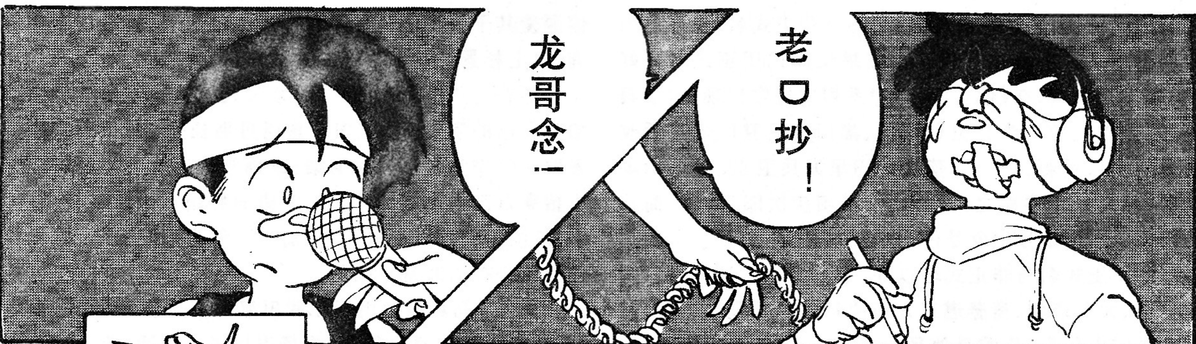


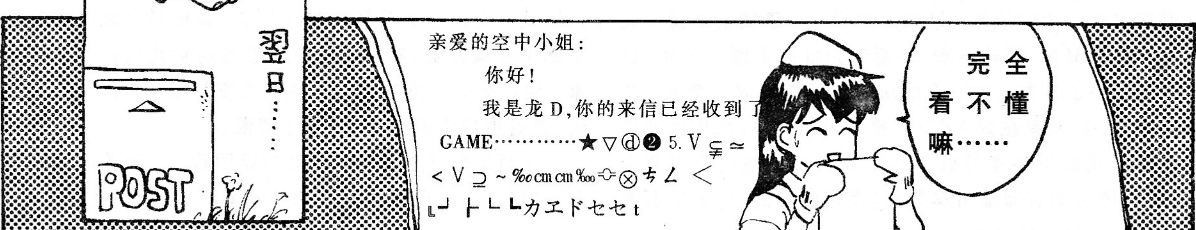










绘画/X.Y.M 责编/SHADOW PHOENIX



"人间五十年"之十六

闲谈战国武士姓名

文/一心

也许世界上不会再有哪个国家的姓名学，会比古代日本战国时更让人觉得深奥难懂了。当时的日本人改名，简直就是家常便饭。

日本古代的武士，到了十一至十六岁时，都会举行成年仪式，改换服装，变换发型，这称为"元服"。元服之前孩子们也有童名，但元服作为成人的标志，会起一个正式名。例如上杉谦信，元服之前叫"虎千代"，既没有姓，也不算正式的名。在他元服之后，继承了家族的姓——长尾，又会再起一个非正式名——平三郎（简称平三，即"通常被称作"的意思），及一个正式名字"景虎"，合称长尾平三景虎。又如织田信长，童名为吉法师，元服之后叫织田三郎信长。

一般读起正史还容易一些，但是如果有机会读一些故事性强的日本历史书籍的话，就会有大麻烦了，因为出名的家臣，与主君关系密切的家臣，人们更乐意叫他们的非正式名。在笔者读到了织田信秀葬礼这一段时，织田氏的家族成员是以下这些人：三郎五郎，三郎，勘十郎，信良三十郎，九郎，喜藏彦七郎，喜元郎，源五郎。笔者自以为对于日本历史还是知道一点的，却一下子搞不清谁是谁，想必即使各位读者也会不知所措吧。在战国 SLG 中，也有为数不多的武将（大多是很出名的）用的是非正式名，也许是因为叫得多了，听得也习惯了，结果反而比用正式名更好吧。以下这些人，在《信长的野望》系列中经常出现：木下藤吉郎（秀吉）、竹中半兵卫（重治）、黑田官兵卫（孝高，后改名为如水）、后藤又兵卫（基次）、田里太兵卫（友信）、山本勘助（晴义）、山中鹿之介（幸盛）、前田庆次郎（利大，简称为前田庆次），括号中就是他们的正式名。

除了正式名与非正式名以外，有些日本人还有号。武田信玄、大友宗麟、斋藤道三人们便是以"号"称呼；穴山梅雪即是穴山信君，梅雪是他号的简称，全称为梅雪斋不白；本愿寺光佐，光佐是名，显如为法号——事实上本愿寺光佐即本愿寺显如；同样道理，本愿寺光寿即本愿寺教如。这三个游戏中出现的人物，有的玩家把他们当成六个人，蛮滑稽的。也有玩家在读完《丰臣家的人们》之后来信询问细川藤孝以及细川幽斋的事，其实也不必把他们当成两个人，因为细川幽斋即细川藤孝，幽斋是藤孝的号，就象石舟斋为柳生宗严的号一样。

除了以上的情况外，还有一些异名。《信长的野望》中的山本勘助，在《天下统一》中被称为山本勘介；山中鹿之介在书中又被称为山中鹿之助，因为日语中，"助"与"介"的发音都是すけ，于是日本人就认为可以混用。此外，前田利大也因发音相同被称为前田利太（だい）、稻叶一铁被称为稻叶一彻（てつ）、安藤守就被称为安东守就（どう）、山县昌景被称为山形昌景（がた）。

此外，还有许多改姓的人物，有读者来信问及毛利元就的次子与三子为何改姓。这可以说是一种政治目的。信长在攻略伊势国时，把次子过继给北伊势战国大名北田具教，把三子过继给南伊势战国大名神户具盛，然后让其继承南北伊势的土地，并且一起划入织田家的势力范围，这无疑比起屠杀要温和得多，体面得多。

在《天翔记》早期剧情中，玩家可以发现中国的吉川氏和小早川氏都是有力的家族，但后来他们被毛利元就用近乎信长的方式和平地合并了。另外还有一个年轻人也用类似的方法，他就是三好长庆。也许说出来读者还不相信，继承安宅家的安宅冬康，继承十河家的十河一存，其实是三好长庆的三弟和四弟。

这种过继是做给别人看的，更多是真正的过继。一方把自己的亲生儿子送去，做别人的养子，实际上是充当了一辈子人质的角色，最有名的人质就要算是上杉景虎了。北条氏从北条早云起到北条氏康，驰骋关东，把关东的长官关东管领上杉宪政一直赶到了越后，终于使软弱无力的宪政提出把关东管领一职让给长尾景虎，条件是痛打北条氏康。长尾景虎接受，并从此改名，三次改名之后就是军神上杉谦信了。上杉谦信与北条氏康连年争战，看来上杉军似乎更厉害一点，但终究没有能力一下子灭掉北条氏，战争一直处于拉锯状态，最终由征夷大将军足利义昭牵头，两方和解北条氏康将第七个儿子北条氏秀送到越后上杉家作养子，以作人质，并改名为上杉氏秀。后来由于上杉谦信深爱其子，就赠于他自己从前的名字，这就是读者来信询问（上杉景虎是不是上杉谦信）的上杉景虎了。

还有一些不多见的情况，农民出身的木下藤吉郎为了抬高自己的声望，从织田家重臣丹羽长秀、柴田胜家姓中各取一字作为自己的姓羽柴；北海道南部大名蛎崎庆广为了抬高自己的声望，从德川家康旧姓松平中取一个"松"字，从前田利家姓中取一个"前"字，称为松前季广。其实这样的荣誉在当时是很高的。

此外，马场信房由于在武田家功劳显赫，由信玄表为"美浓守"，信房感恩戴德，当场引用了一句话（笔者记不清了），就从此改名为马场美浓守信春。真田昌幸之子信幸娶了德川家康养女（实际上是本多忠胜的女儿），投靠了德川家，德川秀忠不喜欢父亲家康这么赏识信幸，但又没有办法，就逼迫信幸改名信之，方才解恨。

在战国时代的日本，改名的原因很多，而改名的人更多，也许是为了适应乱世多变的环境而采取的办法吧。

责编/北尤

Game Software

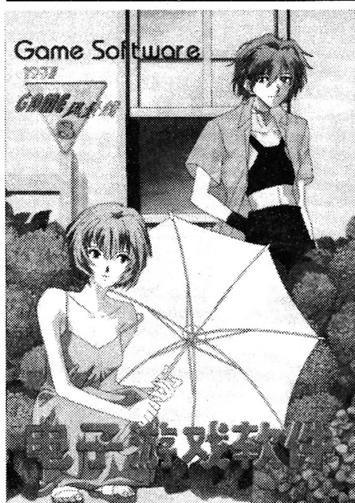






电子游戏软件

97·8期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

声明：由于第七期印刷墨色较深，影响读者阅读和杂志美观，杂志社谨致谦意并会在今后采取适当补救措施。

游戏新闻眼

You Xi Xin Wen Yan

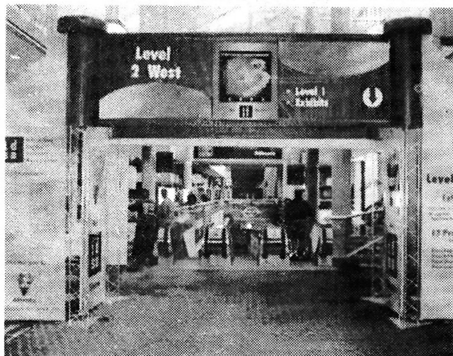
欲知游戏新闻，请看

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

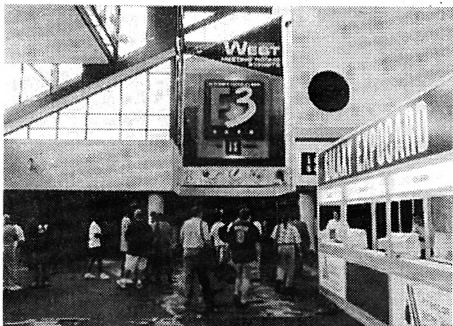
美国亚特兰大 E3 展 世界游戏业的盛大节日

本刊美国专讯（记者：无类） 全世界规模最大的游戏展览会 E3(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO）于 6 月 19 日——21 日在美国亚特兰大隆重展出。本次 E3 展是第三届，可以说全世界有影响的游戏厂商，有影响的报道媒体都不会错过这一年一度的盛会。继去年洛杉矶 E3 展后，本刊是第二次派人专程赴美参观报道 E3 展，希望在最快时间将最新的情报和现场感受传达给国内读者，因此这篇报道称得上是现场直击报道。



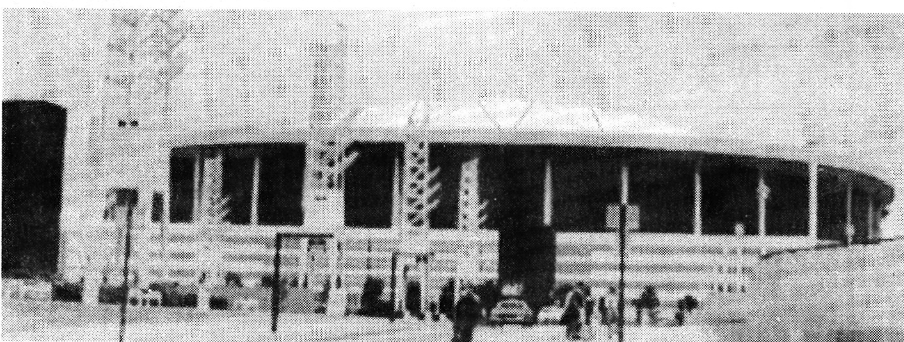


据说这次参展的游戏厂商达 1500 余家，参展设备 40000 余台。为了将这么多厂商，这么多机器安顿下来，E3 展共设四个会场，即一个主会场和三个分会场。每个会场大的有足球场大小。三天时间大概没有人能够全部逛完所有的展位，除非他是一架永不知疲倦的机器人。



亚特兰大位于美国南部，风景优美，气候宜人。加上去年刚刚举办了奥运会，城市市容整饰一新，到处是绿树花坛，喷泉亭榭。唯发生过恐怖炸弹案的奥林匹克公园就在附近，令人不免有几分余悸。

虽说参展的厂商有 1000 多家，虽然有 IBM，MICROSOFT，迪斯尼，电子世界等世界驰名电脑娱乐公司参展，但整个展览唱主角的绝对是索尼、世嘉、任天堂三家。不知是故意还是巧合，这三家游戏业的巨无霸占据会场中央比邻而居，巨大的招牌抢尽了风头。每家的占地面积均在 2500 平方米以上，至少比其他游戏厂商大一倍以上。其他象 CAPCOM，BANDAI，KOEI，KONAMI，NAMCO 等日本著名游戏厂商环绕在其左右。SNK 不知何故没有参展，而松下方面则没有任何关于 M2 的消息，亦未推出新的 3DO 游戏。



SCE 的展区

索尼、世嘉、任天堂虽然在参展规模上不相上下，但从气势上看，索尼还是要略胜一筹。史克威尔用巨幅电视展示英文版“FF Ⅶ”的 CG 画面，气势磅薄，震撼人心，吸引不少参观者住足。PS 软件之多令人目不暇接，加之众多美国及欧洲协力厂商在各自展区展示 PS 游戏，确有兵强马壮之感。

在索尼展区展出的还有 SCE 的大人气角色“帕拉帕”有个可爱的大头帕拉帕在会场内吸引着老美们的注意力。

比较让人感到新奇的是一种带在手上的手柄，只要将它绑在右手上，就可以实现一只手玩游戏，另一只手干高兴的事(?)。笔者在现场看到一位高大的老美，在一边用此手柄玩游戏，另一只手拿着一杯可乐，玩得居然还不错。

▼据称这个手柄(?)在 PS、SS、N64 三种主机上都适用，可以说很强大。但我看了半天，却没发现它的方向键在什么地方，只看到拇指处的 L1、R1 等四键。



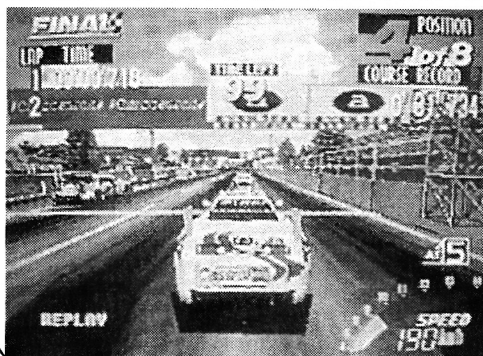
任天堂的展区

任天堂仍以马里奥打头阵，辅以“大金刚”和刚刚推出的“星际火狐 64”。以及“塞尔达传说 64”、“耀西岛 64”等等著名作品的续作，另外还有一美国公司正在制作的游戏。硬件方面任天堂发布对应其 N64 主机的磁碟机系统 64DD 将于明年 3 月在日本发售，明年春在美国发售的消息。而目前红透了的掌机 GB 也展出了各种各样的版本，色彩纷呈，引人注目。

由于可玩的软体不多，所以参观者众，流留者少。值得一提的是，N64 虽然在日本销量不佳，但在美国却很受欢迎。据新公布的资料显示，到今年 3 月底，N64 在美国已售出 342 万台，超出日本本土的 204 万台。任天堂在美国的无形资产居全美企业的第 15 位，高达 152 亿美元，在百事可乐等名牌产品之上。

世嘉的展区

世嘉今年以来由于软件跟不上，销售策略上的失误等原因，颓势明显。无论在本土还是海外，均在苦战中，已与 PS 拉开明显距离，落败似乎已成定局。世嘉在这次展览会上仍旧推出许多街机游戏，这是任天堂和索尼所没有的。最引人注目的软件是 SS 原创的 RAC《SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP》和 SONIC 系列的最新作《SONIC R》。无论哪个机台，无论是格斗、体育、射击、赛车游戏都挤满了玩家和围观者，可以说是噪音最大，最热闹的展区。但 SS 展台旁的 GENESIS 展台则显得十分冷清，尽管有不少新作品，但问津者甚少，说明国外游戏机已经完全换代，十六位机早已成了明日黄花。



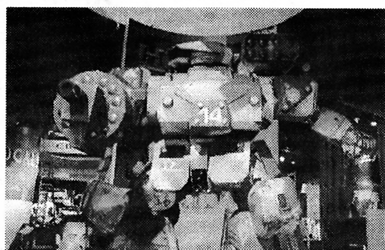
◀这款赛车游戏从色彩上看明显比『DAYTONA USA』和『SEGA RALLY』鲜艳，可惜不能从黑白图上看出来。

游戏 FANS 的节日

从各厂商及公司的展台面积，展出规模来看，日本厂商要比欧美厂商大得多，这也说明着日本在游戏领域内仍占着老大的位置，游戏的制作水平也是居领先地位的。随着电视游戏纷纷移植到电脑之上，不但会使电视游戏创造出更大的利润，也会提高整个游戏界的水平。

当然 E3 展吸引人的不光是游戏，美国人办什么事总是热“闹”、花样百出，免费玩各种你平常玩不到的游戏就不说了，免费发放印有各厂商、游戏的 T 恤、帽子，免费贴纸照相，免费杂志封面摄影，你如果愿意，也可以与活灵活现的索尼克合影，免费各种试玩版光碟，免费的糖果、口香糖、饮料、点心，各种各样的小纪念品、小礼品，令人爱不释手。

E3 展给你的感觉是：这是游戏爱好者的盛大节日。



◀巨大的机器人立在展厅之中，参观者可以随意拍照留影，高兴的话还可以请美丽的服务小姐与你合影。



首届“前导杯”网络游戏大赛正在“隐秘行动”中

本刊讯 首届“前导杯”电脑游戏网络大赛于7月10日在网星电脑咖啡屋、小芝麻电脑咖啡屋举行。此次比赛用游戏软件为由前导公司代理的在国内知名度极高的《C&C命令与征服》之“隐秘行动”。

此次活动是为了丰富电脑爱好者的文化娱乐活动，树立正版软件的市场形象，由北京网星科贸发展有限公司和北京华夏小芝麻科贸有限公司发起主办。地点分别设在网星电脑咖啡屋和小芝麻电脑咖啡屋。

比赛将分为东西两个赛区同时举行(NBA联赛?)初赛从7月10日到8月10日，每天决出一个冠军。这样各区将有30位选手参加决赛一争高低，然后由东西两个赛区的冠军进行总决赛。每日的冠军和总决赛的冠军都将获得前导公司提供的正版游戏软件作为奖品。

该赛事将是对京城电脑发烧友的一次挑战和检阅。据悉，至结稿时止报名参赛的“C&C”高手已有数百人，而发刊的时候京城“C&C之王”应该已见分晓了。



ENIX果然钟情世嘉 开始为SS制作RPG

本刊日本专讯（记者：KEN） ENIX为世嘉制作的第一个节目“七风岛物语”是一个类似于“J2”的模拟游戏，而并非RPG，这使得不少期盼中的玩家有些失望。但是，ENIX已经宣布，它历史上为世嘉制作的第一个RPG即将登场了，这就是即将推出的“世界足球RPG”！

这是ENIX为土星专门制作的原创游戏，同时也是ENIX第一次涉足体育体裁，并以之来制作角色扮演游戏，因此颇令玩家期待。此外，一个名为“Shinobi Benman Maru ”（音译）的RPG也在开发中，以上两个作品都将在98年早些时候推出。



▲“七风岛物语”由雨宫庆太担任人物设定。



首届前导软件连锁店召开经理级经理会议

本刊讯 6月27日至28日，北京前导软件有限公司下属前导软件销售连锁组织在北京召开首届前导软件连锁店经理会议。

出席此次会议的包括：前导软件有限公司的副董事长林刚、总经理边晓春、副总经理张立波、市场部经理董金伟等前导公司领导、职员及全国35家前导连锁店的经理负责人等。

会上边晓春总经理首先对中国游戏软件产业的现状进行了全方位的分析和介绍，然后对前导公司在开发软件确立民族产业、引进优秀产品繁荣游戏软件市场、扶植媒体树立行业的公众形象、建立销售连锁组织扩大规范流通道等方面的工作进行了简单地介绍和总结。随后张立波副总经理对前导销售连锁组织作出详细的介绍并由前导公司其他几位领导对连锁组织中具体的管理规定作出明确的说明。

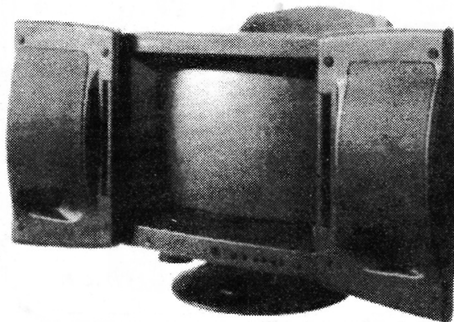
会上同时颁发了“前导软件销售连锁专营店”的铜牌标志和管理规范手册。来自全国各地的前导连锁店的经理们纷纷畅所欲言，介绍当地的市场情况和连锁店的发展经验，对前导公司在多方面的经营管理上提出了许多有针对性、实际性的建议并与前导公司的部门负责人对如何更好的为全国玩家服务进行了有益的探讨。

此次会议的召开标志着国内游戏软件业逐步走向成熟。在政府部门打击盗版、规范市场的同时，企业自身也开始自下而上的进行科学规范化的管理，建立制作、代理、宣传、销售一条龙的运作体系。繁荣游戏软件市场，发展游戏软件市场。



在震撼的音效环境下玩游戏 三星电子发售游戏专用电视

本刊讯 韩国三星电子公司在日本发售一款型号为“14GSX”的专为游戏而设计的电视机，这款机身为黑色的电视形状很奇怪，屏幕前有两扇可以打开的象门一样的音箱。使用的时候，将它打开，可以在良好的音乐气氛下玩游戏。这款电视于7月发售，价格为49500日元（约合3500元人民币）。



▲这款奇怪的电视就象是航母上的折翼飞机。不用时可以将两扇(心)喇叭合起来。



土星推出超大作续集
“帝击花组”再度出击

本刊日本专讯 （记者：KEN） 据本刊截稿前刚刚收到的消息，世嘉株式会社和RED已经正式宣布将在土星上推出一个万众期盼的超大作的续集：“樱大战2”！相信这个消息将使所有的SS迷和花组迷们的激动不已！

“樱大战”是土星历史上最成功家用游戏之一，其感人的情节、动听的音乐和美丽的动画，为绝大多数玩家所推崇。目前也唯有PS的“FF7”可与之相比，是世嘉最有力的软件武器之一。此次续集的推出，必然将在很大程度上提高SS软件和硬件的销量，使土星重振雄风。

除了“樱大战2”之外，世嘉还宣布了其著名系列RPG“梦幻之星合集（1—4）”的土星移植计划，另有消息称“梦幻之星5”也已经在开发过程中。此外，CAPCOM亦宣布将在SS上移植四个著名的动作游戏：X—MEN对街霸（配RAM卡）、超级漫画英雄对街霸（配RAM卡）、恶魔救世主——吸血皇族（配RAM卡）和街霸3（配RAM卡），这些节目都将在今年晚些时候推出，而“生化危机2”则将会于明年春天发售。柯纳米在PS上大受欢迎的ACT名作“恶魔城DRACULA X——月下的夜想曲”也会在年底为土星的光环所照耀。

“SONIC X—TREME”目前情况不明，但是SONIC TEAM已经肯定将会制作一个非常有趣的关于这个刺猬的新游戏——SONIC R。该游戏将是第一个原创的SS版索尼克节目，游戏的内容则是非常特别的赛跑，在本届美国E3展上出场时获得了绝大人气的支持。



▲『SONIC R』十分象『马里奥赛车』，也是用世嘉最著名人物来进行比赛。



▲右二带墨镜的男子就是『樱大战的人物设定——藤岛康介先生。

同样的“错误”不犯第二次
世嘉再次否认土星将得到提升

TOPICS & ETC.

本刊美国专讯（记者：KEN） 美国世嘉的发言人在7月3日的记者招待会上宣称，“对土星的软件支持还将继续下去，我们并没有提升这个主机的计划。”这被看作是世嘉对提升土星的一次正式否认。

由于三维图形方面的不足，加之“VF3”SS版开发的宣布，业界普遍猜测世嘉将会采用当初提升MD的方法那样来提升土星的主机性能。但世嘉也多次在非正式的场合，以各种方式来否认这种传言，并坚持“VF3将不会使用提升卡或类似装置”。

然而为众人所注意的是，在这次发言上，世嘉着重强调了“不会提升土星”，使人感觉到他们似乎是另有所指。而业界也流传出世嘉正在开发“BLACK BELT”和“DURAL ”两套基于同样开发系统的不同主机，以供美国和日本不同地区使用，也许在不久的将来，“黑带”和“水银”真的将以崭新的和令人吃惊的面目出现！



网络卡拉OK主机
世嘉推出新娱乐器

本刊日本综合消息 卡拉OK也进入了网络时代。世嘉已于今年6月正式推出了国际互联网络用的卡拉OK设备『SUPER PRO—LOG 21』，用户可以非常方便地通过国际电脑网络享受卡拉OK的乐趣。该主机的销售对象是日本的卡拉OK房，据称由于『操作简单方便，而且网络化大大提高了可选择歌曲的内容』而非常受娱乐界的欢迎。



世嘉又出硬件新花样
推出新土星用内存卡

本刊日本专讯（记者:KEN） 世嘉于日前宣布了一种新的土星用RAM卡。据世嘉称该卡“含4 RAM内存，用以加快土星的读盘速度”。但是目前还不清楚世嘉所指的，究竟是该卡将把土星的总工作内存提高到4MB（土星的工作内存目前为2MB）呢？还是该卡的容量即为4M（则土星的总工作内存将达到6MB）？但无论从哪一个方面来说，该内存卡都将比原来SNK制作的那块加速卡（1MB，对应“’95格斗之王”）有更大的进步和提高。

以CD—ROM为媒体的次世代主机是三年前诞生的，当时流行的倍速CD现在已成了被淘汰的货色，尽管SS和PS想尽办法以软件的编制技巧来提高读盘的速度，但仍然不尽如人意。因此世嘉独树一帜，用提高主机工作内存的方式来减少土星的读盘次数，从而大大加快了速度。目前，SS的加速卡在对战游戏中使用的频率相当高。

新闻分析

万岱的未来究竟在哪里?

特约撰稿人:叶伟

万岱与世嘉,就象当初暴风骤雨般“热恋”一样,现在又一次暴风骤雨般地分手了。虽然没能实现收购万岱的计划,但是世嘉凭借着自己的实力,已经慢慢从亏损的谷底向上开始攀升,前景逐渐为人所看好。

但是万岱呢?大幅亏损背在身上、会社内部一片混乱、社长辞职、会员分裂。这个全日本最大的玩具公司,竟然在此一击之下,就几乎完全崩溃!

万岱到底应该怎么办? 万岱的未来究竟在哪里?

山科诚就任万岱社长时,万岱当时正处在巅峰状态。为了实现“多媒体企业”的目标,他投资兴办动画制作公司、音像公司、卡拉 OK 公司等等,然而最后却“广种薄收”。会社中的一批资深社员,原本就坚持以玩具及动画角色为中心,这次更抓到了山科诚的把柄,一场斗争已间不容发。

原本想通过合并来巩固自己的地位,没想到合并不成反而使自己的地位受到了打击。“结果是万岱全员的反对”CSK的有关人士如是说,一举道破了万岱会社中的致命所在。

35岁便担任日本最大玩具公司社长的山科诚,脑中自然充满了改革的想法和冲动。他始终认为,自己在产业上投资的不甚成功,并非由于自己的失策而造成。相反的,正是因为以自己父亲山科直治为代表的一批资深职员的反对和阻碍,才使得万岱自缚手脚,最终陷入两难之中不可自拔。

27日“事变”之后,一股更大的危机感使山科诚加紧了对会社的整顿和对自己座椅的巩固。他首先把自己调整到了会长的职位上,从幕后来操纵和控制全局。然后选任心腹茂木隆担任社长,排除异己,重整体制,再一次朝着他永不放弃的目标而前进。

万岱首先在企业的管理上进行了变革。所有职员的职位和所担负的责任都将重新安排,以前的那种“家族式”的管理模式,不仅是企业发展的绊脚石,更是影响世嘉、万岱结合的主要原因。变更管理方式,向世嘉那种先进方向靠拢,是山科诚首先要完成的大事之一。

合作、合并。一字之差,千山之隔。但是,山科诚仍然试图从中找到一个两全其美的方法。事实上,业界也有分析称,万岱所谓的与世嘉的“进一步合作”,实际上是为了考虑到万岱的面子而想出来对两者结合的另外一种表达方法。万岱仍然希望借助世嘉的力量获得新生。

对于万岱的提议,世嘉当然心领神会。中山隼雄立即表示“虽然不能合并,但是合作也是我们的工作任务”,充分体现了对万岱的理解和支持。合作计划之一,便是借世嘉强大的业务用机的实力,使万岱能够涉足这一领域,从而获得更大的利益。

另一个合作计划,也就是以前提到过的“弱者联合”。万岱希望通过软件、硬件两方面的充分合作,使已经一蹶不振的 PINPIN 和世嘉的土星能够老树开花、焕发青春。可见,合作与合并的主要内容,其实是完全一致的。

万岱最近推出的“福蛋”,真的成为了一颗金蛋,为自己挽回了不少面子。从表面上来说,这是万岱以前路线的胜利,但是从本质上来看,其实是“山科诚路线”的胜利结果。如果不是他提倡大力发展多媒体产业,万岱现在只不过仍然是手中捏着大量别人东西的公司。发展自己的人气角色,从而在某种程度上拥有对玩家的绝对控制权,这也是山科诚从世嘉索尼克身上学到的本领。

然而,就好象世嘉、万岱刚刚宣布合并一样,刚刚经过震荡的万岱也有很多的事情要做。低级员工的安抚工作是复杂而必要的,职员与社长之间出现的裂痕也亟待修补。整个“事变”过程中,山科诚在说服能力和领导能力上的低下也不得不使人对他的水平打上一个折扣。世嘉虽然对万岱的合作表示欢迎,但是要对一个刚刚说过“不”字的企业表示爱意,也不是那么简单的。

业界变幻,风云复杂。有幸身在其中的各位读者想必也多少能够明白创业和立业的艰辛。世嘉、万岱,以至于任天堂、索尼,这些业界巨头都曾有过如日中天的时候,也(将)会被打入十八层地狱。有的时候,胜负也真的应该看的淡泊一些。



暑假又有新书看 《97格斗全书》将上市

书讯　由胜军、沪人编著的《97格斗全书》总括近一年来的格斗游戏新作及以前的部分经典力作,包括角色介绍、必杀技、隐藏人物、秘技等,有很强的实用价值。该书16开本,192面黑白,36面彩页,用高级胶版纸印刷,并随书赠送精美礼品,预计8月下旬出版,每本定价25元。



HARDWARE

柯纳米新底板正式推出 COBRA 决斗 MODEL 3

本刊日本综合消息　柯纳米于6月17日召开记者招待会，正式推出了其新街机底板“COBRA”和两个游戏，与会者一致认为，鉴于“COBRA”的出色表现力，柯纳米与世嘉争夺街机市场份额的战争将不可避免。

会上展示的节目是格斗游戏“FIGHTING 武术”和射击游戏“TOTAL VICE”。其中作为第一弹推出的“FIGHTING 武术”，从画面到音响与世嘉的王牌底板“MODEL 3”相比均不遑多让，在某些细节方面更是有过之而无不及，如果在游戏性方面可以加以改进的话，预计将会是“VF3”的有力竞争者。

COBRA 是柯纳米和 IBM 共同开发的一块街机用64位元基板，最高多边形处理能力为500万个/秒，是 MODEL 3 的1.5倍。



只言片语 (协力/SHADOW PHOENIX)

★PS 作品预报 STATION:

①NAMCO 的怀旧系列《NAMCO 博物馆》在出了5集后，终于光荣引退(?)，现以《NAMCO 博物馆 ENCORE》为题的节目以共收录7款名作为号召，再度预定在年内掀起 NAMCO 名作“回首”狂潮。

②CAPCOM 的《街头霸王·精选集》预定以2枚组阵容9月登场，其中内容包括《超级街霸Ⅱ》及《超级街霸ⅡⅩ》，以及至今仍被许多格斗高手津津乐道、但加入了许多《ALPHA》版中要素的《街霸 ZERO2 DASH》(预定8月先在 SS 上亮相)。

③BANDAI 作品《龙珠 FINAL BOUT》以3D对战格斗形式预定8月7日上场，这是《龙珠》的“FINAL”版本吗?!

④早先拥有万千拥趸的 SLG 作品《大航海时代》将由光荣公司预定于10月2日发行以《大航海时代外传》为题的S·RPG 新作。

⑤前不久 SS 上公布会移植 TECMO 的《DEAD OR ALIVE》后，现在 PS 也预定推出该作品了，相信此种3D格斗作品 PS 会比 SS 做得舒服些吧!

⑥由 Riverhillsoft 出品的《世界邻土》以一种名为“架空世界体验 SLG”形式登场，发售日未定。

⑦TONKINHOUSE 作品《Cat the Ripper～13人次的探侦士》于7月17日在 PS 上再度带动恐怖 AVG 风潮。

⑧WebSystem 的 SPG 作品《COOL BOARDERS》的第2集《杀戮时刻》预定在8月28日发售，这是那款在雪上用滑板滑行的爽快 GAME 的续作哦。

⑨TAITO 的3D格斗作品《超能力大战》中的人物不知怎么也心血来潮地进入了益智类型圈中，预定9月发售的2枚组作品《超能力·方块大战》(实际上是《泡泡龙》的翻版)。

⑩SME 作品《立体忍者活剧·天诛》预定于年底发售，是个全部 POLYGON 配合真实影集的 A·AVG。

⑾SNK 公司预定在 PS 上推出《SNK FAN—CD·饿狼传说篇》(假题)，会是怎样的一个 GAME 呢?(SS 也会推出)

★SS 作品 BILLBOARD

①格斗迷们的福音：10月2日《侍魂Ⅳ天草降临》将会降临在 SS 上啦!

②98年 SS 上会爆发又一场“樱花风暴”吗?《樱大战2》已预定98在 SS 上推出了。

③KONAMI 在 PS 上出尽风头的《恶魔城 DRACULA Ⅹ～月下的夜想曲》也将在 SS 上登场(发售日未定)。

④7月中旬 SS 的超重量级 RPG(格兰蒂亚)的体验版已先出山，不知大家是否有幸玩到了呢?

⑤期待度颇高的《超级机器人大战 F》终于延期至8月29日预定发售了，不会又拖期了吧!

⑥如无意外，8月8日由 CAPCOM 发行的《超级漫画英雄》大家已经玩到了。怎么样，格斗的感觉很爽吧!

⑦街机上广受欢迎的 RAC 作品《SEGA Touring Car Championship》预定于今年秋天在 SS 上发售。

⑧SONIC 又一次冲击 SS 了，此次以《SONIC R》(假题)为名的它是个 RAC 型 GAME，是否能代表今年冬天这只音速刺猬在 SS 上的疯跑呢?

★早先 KONAMI 运用超强机板 COBRA，以《PF573 计划》为题的作品如今已预定出动了，不过题目提为《FiGHTING～武术》其中8名主人公6男2女，各具个性，背景也超美丽，何时能玩到呢?

★日本期待新作排行榜(截止日期:97.7.18)

①《超级机器人大战 F》(S·RPG、SS)；②《浪漫传说·开拓者》(RPG、PS)；③《勇者斗恶龙Ⅶ》(RPG、SS)；④《德贝赛马》(SLG、PS)；⑤《生化危机2》(AVG、PS)；⑥《寄生前夜》(RPG、PS)；⑦《心跳纪念品2》(SLG、PS)；⑧《塞尔达传说64》(假题)(A·RPG、N64)；⑨《格兰蒂亚》(RPG、SS)；⑩《MOTHER 3》(假题)(RPG、N64)；

★“㊣”之第3章(续7期)

(97.5)除《沙罗曼蛇》(SS)、《雷弩机兵》(PS)及《火热火热7》(SS)已经发售外，其余作品均按预定时间或延期发售。



水浒传

聚义篇

在前几次的“前沿报导”中我们对这款游戏已经做了一些介绍，这次我们又从制作组中了解到一些新的东西及新的图片，在下面的报导中大家就可以看到。另外，我还看到了游戏中“倒拔垂阳柳”一段的DEMO版，感觉还是不错的。

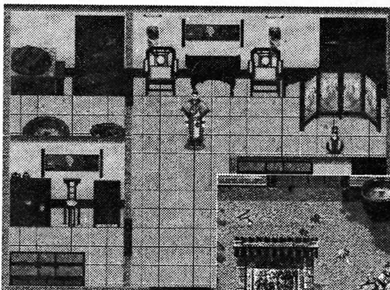
推鉴配置/486DX4—100/8M以上/WIN95/支持键盘、鼠标

参照了大量文献资料，“聚义篇”正在制作过程中！

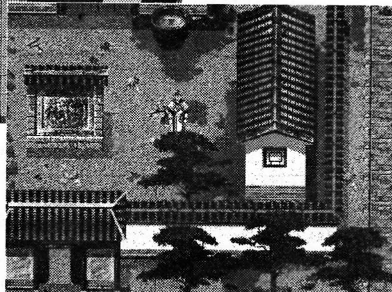
《水浒传·聚义篇》的剧情采用多线剧情设计，游戏者从林冲、武松、晁盖三人中选择一条线索进行游戏。游戏中间会有分支事件发生，根据游戏者不同的选择会有不同的结果。

剧情设计中，我们不但保留原著中的精华部分，还收集了许多民间戏曲、传说故事、评话做素材用以充实剧情，塑造鲜明的梁山好汉形象。比如在祝家庄出现的武艺高强的史文恭和破坏祝家庄的机关中枢“乾坤楼”就是根据评书《三打祝家庄》改编的。为了充分表现剧情中脍炙的精彩场面，过场动画全部采用了中央电视台大型电视连续剧《水浒传》中的实拍剧情，场面真实壮观，相信游戏者一定会喜欢的。

美术设计师力图给游戏者全面展现中国古代大宋王朝的风采：三千屏以上的场景建筑，一百多个情节关角色，五十多员形象各异的战将，四千多帧战斗动画，将会把《水浒传》这一中国古典小说中的不朽巨著再现于眼前。



▼虽说已经当上八十万禁军教头，但林冲家却并不是豪华的府邸，是个很普通的小院。



▲在家里待着实在无聊，林冲在娘子的劝说之下准备到集市上去转一转。



▲汴梁不愧是一个大城市，街道很宽，环境也不错。路旁卖鱼的老头正用扇子赶着苍蝇。



▼无意间却发现鲁智深在为徒弟们表演禅杖，因林冲的一声叫好而使两人结下了深厚的友情。

战斗系统初探

游戏中的战斗采用战棋型战斗方式，每个战将的参数都体现了自身的特点，李逵的粗鲁豪放、时迁的灵活机巧、呼延灼的勇猛、扈三娘的伶俐。不同的兵种也有不同的作用，每十级可以升职。战斗过程中有受伤、死亡、中毒、昏迷等状态。在参数设计上，我们既保留了传统战棋型游戏中使用的基本参数，也加入了一些较有特点的参数，因为还没有最后定型，这里就不多说了。

另外，战斗的智能部分我们尽量将难度设计合理，符合大多数游戏者的水平。

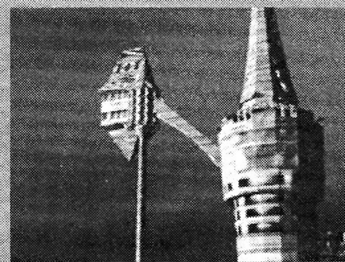


▲战斗时的地图画面有点象MD的著名游戏《光明力量》，但人物有近大远小的感觉。

恶魔城 DRACULA X ~月下的夜想曲~

嗜血贵族 月夜奇想

《恶魔城 DRACULA X》系列一直受到广大玩家的青睐,《月下的夜想曲》可以说做了很大的改动。融入了A·RPG要素的系统和中世纪欧洲风格人物动作,使其技巧众多,可玩性及投入度都很高。今次我们就将这款游戏最重要的部分一一披露。



PS	厂商 KONAMI	类型 ACT
	媒体 CD-ROM	发售日 97.3.20

教你如何对付强大、残忍的恶魔伯爵——DRACULA!

特殊姓名

幸运值疯狂上涨的名字!在有一完成度较高的记录后,重新开始新游戏,为主角输入X—X!V"Q的名字,那么在开始游戏后主角的幸运值就会变为99+20,而且还带有幸运戒指(ラピス·ラスリ),但是其它各项值均会变得较低。

老牌主人公也能登场吗?条件与上文一致,只是输入RICHTER的名字,这样一代时的主角西蒙就要再闯恶魔城了!由于他不能使用,装备道具,特殊技的掌握程度就显得尤为重要了。

特殊技

舞鞭:按住□键再控制十字键
滑行:↓+×键
弹跳:↓+×连按
后空翻:连按两次×键
冲刺:↑↓↘→+□键(空中可)
高跳:↓↑+×键(空中可)

简易探宝魔法

其实就是满屏吸血魔法(ソウルスチール)。由于它能破坏一切可以破坏的物体,所以也能打开墙壁上隐藏的凹穴,而不必用剑一一击打。但在使用前一定要确定自己能及时到达打开的凹穴,否则在你拾到宝物之前它可能已经消失了。

转动着的机关

进入"计时塔"之后不久会见到两个满是转动着的齿轮和飞行的美杜莎之头的房间,而且每间房内各有两只小齿轮会在被击打后转动一下。小心地击打它们,至到发出"咔"的一声。当四个齿轮都打完后,就会打开左下角的铁门,宝物就在里面恭候各位。

老爷爷为什么不肯离开椅子?

在图书馆里的那位卖宝物的老爷爷从没离开过那把椅子。直到我借助魔导器"浮身のブーツ"的力量,从下面的房间把他顶起来时,才发现原来椅子下藏了东西……

当时间凝固的时候

在取得了传统辅助武器——定时怀表之后,到与玛丽亚(マリア·ラーネッド)初次见面的巨大时钟前。将时间静止,右边的雕像就会缩入墙内,只要有二段跳的能力即可登上入口。而左边的入口是正常情况下是会每隔一分钟左右打开一次的。

强力武器

名称	攻击力	特技	其它
レムリアソード	+39	持任一盾时□+○	能与任何盾组合的剑
ジュエルソード	+15	↓↘→+攻击	可将敌人变为宝石
ミリカンの石刀	+1	———	对敌有石化作用
ダインスレイス	+25	↓↘→+攻击	———
ショテル	+20	↓↘→+攻击	———
フルンチング	+32	———	具毒化作用
アルカードソード	+42	↓↘→+攻击	阿鲁卡多以前受用的剑
びせんおさふね	+50	←→+攻击、↓↘→+攻击	———
あかつきの剣	+27	↓↘→+攻击	特技具召唤作用
ソヴァイハンダー	+38	←→+攻击	———
こくよう石の剣	+42	←→+攻击	———
つかいなの剣	+64	———	剑魔50级进化而成的剑
モーンブレード	+36	———	击打任何可击打物均可加血
ヴァルマンウエ	+36	———	强力真空刃
まさむね	+48	↓↘→+攻击	———
ヘブンズルーン	+40	———	最强的咀咒飞剑
フランベルジエ	+31	←→+□	———
はやわざのたんとう	+6	———	斜上方攻击的小真空刃
やすつな	+60	———	———
ブレートソード	+65	———	最强力的手持武器
レーヴァテイン	+33	↓↘→+攻击	强力的火炎剑
カイザーナックル	+26	↓↘→+攻击	———
オリハルコン	+38	↓↘→+攻击	特技可发出冲击波
チヤクラム	+15	———	可连续投出的战轮

次世代天空

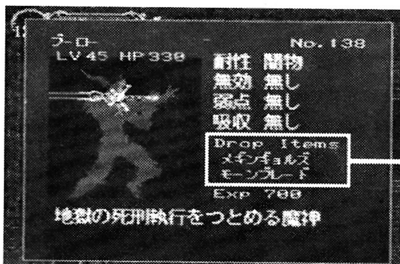
钟为谁而鸣

当正立恶魔城已经几乎转遍了的时候，你应该已找到两个银戒指（ぎんの指轮），而且上面刻着不同的字。戴着它们再次回到时钟前，钟声就会响起，并且地面会打开一个入口。在下方的屋里是玛丽亚，她会提供一个装备——圣化眼镜（圣なるめがね）。戴上它与西蒙决战，会发现他头上有一个球。如果只把球打破的话就会得知西蒙是被操纵的，从而进入镜像恶魔城。

装备集合

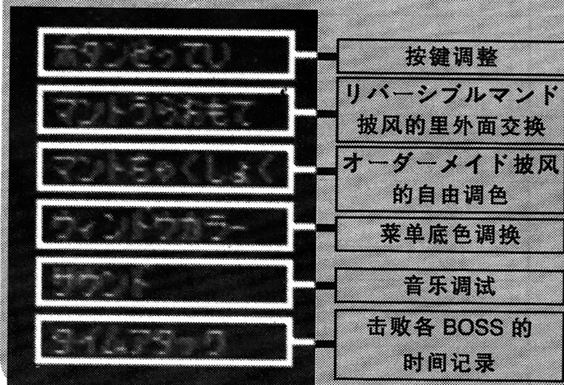
以往的恶魔城均以动作为主，而今作加入大量 RPG 要素，所以各种装备是必不可少的，合计 250 种！

主人公得到它们分别可以通过寻找、购买、杀敌获取三种途径。其中杀敌获取是最主要也是得到最多强力装备的方法，几乎每种敌人均携带 2 至 3 种道具（在“怪兽图鉴”中有主角取得每种敌人道具情况的显示，如下图）。但是想得到它们也决非易事，除反复杀敌外别无它法！本文中只介绍部分重要的道具。



此处显示敌人道具的取得情况，??代表未知、还未得到，なし代表此种敌人无道具。

特殊选项的功能



- 按键调整
- リバーシブルマンド 披风的里外面交换
- オーダーメイド披风的自由调色
- 菜单底色调换
- 音乐调试
- 击败各 BOSS 的时间记录

特殊饰物	
名称	作用
ジルコン	可拍卖
ターコイズ	可拍卖
ガーネット	可拍卖
オニキス	可拍卖
アクアマリン	可拍卖
ダイアモンド	价值 20000 元的高价戒指
オパール	可拍卖
シークレットブーン	装备后无论谁也发现不了他的身高
しゅくふくのアンク	ポーション的回复性增强
パールの指轮	藏有神力量的戒指，各项值均加 1
ラウリンの指轮	具有 24 人力量的戒指
ブラッドストーン	血的回复性倍增
メダル	攻击防御各加 1
ぎんの指轮	刻有古代文字的戒指
きんの指轮	刻有古代文字的戒指
ペンダント	魔力回复速度增快
ガントレット	攻击力加 5
ムーンストーン	18—6 时各项状态提升
サンストーン	6—18 时各项状态提升
タリスマン	一但它成为私有财产就不会受到伤害
STAUROLIFE	十字架的威力提升
ネックレス	防御加 5
ブリーシンガメン	防御加 15 的贵重手饰
キングストーン	力量加 10
メギンギョルズ	力量加 15
ハートのブローチ	红心的消费量降低
ラピス・ラズリ	幸运值得升 20
マスターリング	各项能力均有大幅度提高
どくろの指轮	各项能力均有相当大提升的稀有戒指
デュプリケーター	任何消费品的使用数量无限
レアリング	稀有物品的出现率提升

全部护盾		
名称	防御力	其它
レザーシールド	+1	———
ナイトシールド	+2	———
シャーマンの盾	+4	可与魔杖组合的魔术盾
もんしょうの盾	+4	———
アルカードシールド	+0	———
メディウサの盾	+1	美杜莎的盾石化防御并具攻击作用
ダークシールト	+3	具攻击力的暗黑盾
アックスアーマーの盾	+3	———
めがみの盾	+4	———
アイアンシールド	+2	———
ドクロの盾	+4	———
フレイムシールド	+4	———
アルカードシールド	+5	———

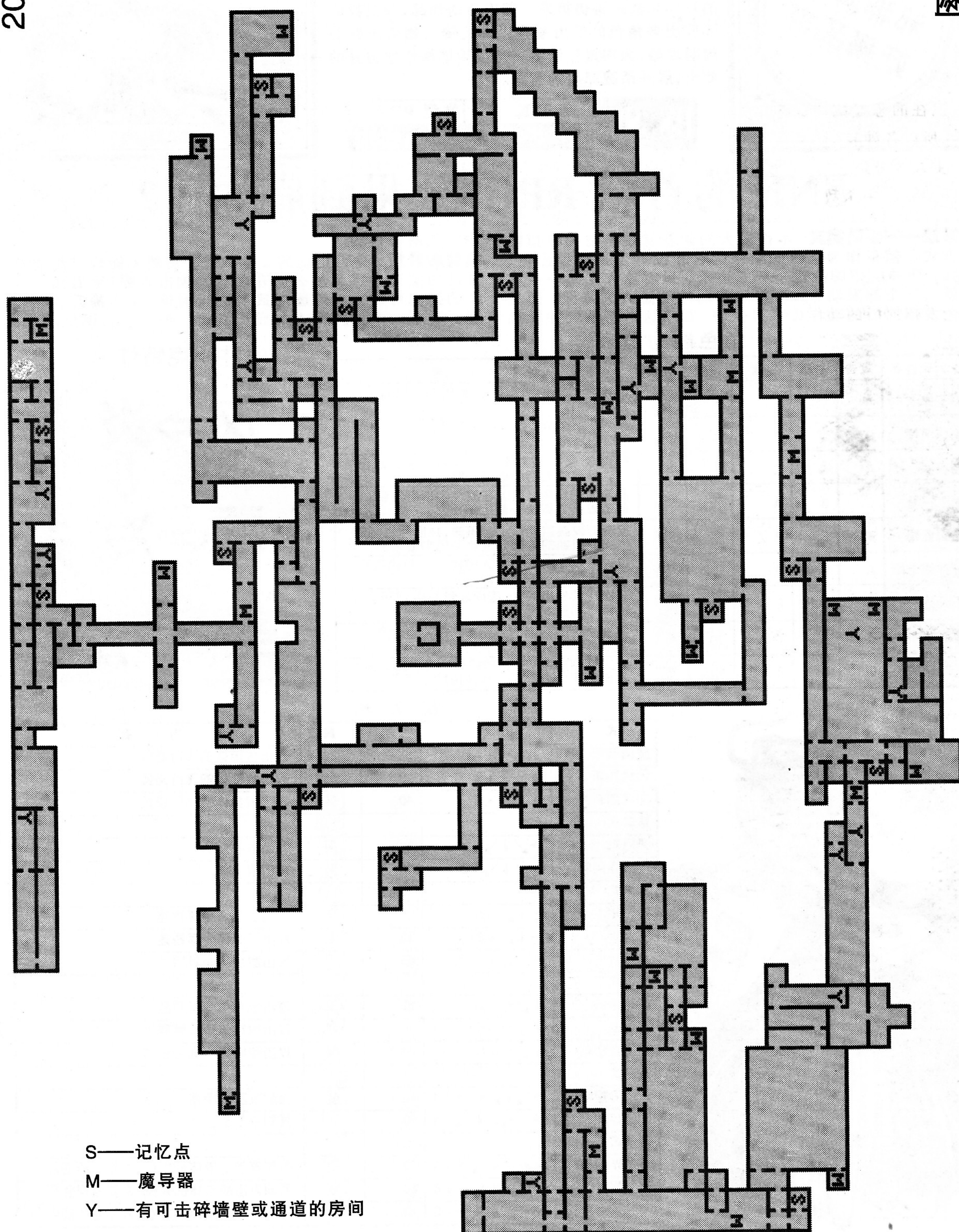
披风	
名称	其它
ぬののマント	用结实的布制成的披风
ブルーマント	美丽的青色披风
リバーシブルマント	里外两种不同颜色的披风
インビジブル	用魔法的布制作而成透明的披风
血ぞのマント	能把装备者的伤害转变成心的披风
エルフのローブ	最适合在森林中隐藏身形的绿色披风
オーダーメイド	可在系统菜单中选择配色的披风
しっこくのマント	吸血鬼用的黑色披风

文/杨柯来 刘鹏　责编/PINSER

《恶魔城 DRACULA X——月下的夜想曲》 全图

200%图

100%图



S——记忆点

M——魔导器

Y——有可击碎墙壁或通道的房间

真说·侍魂武士烈传

邪神降生 妖舞乱世

一再延期推出的《真说·武士烈传》终于全部亮相了，不过确是少了些名作的风度，但就其独特的日本风格来讲仍算是一部出色的作品，今次我们刊登出各角色的能力差异以及先锋人物幻十郎的简明攻略，为得是让读者更方便地选择性格各异的武士，展开杀戮邪魔的冒险。

PS、SS	厂商 SNK	类型 RPG
	发售日 97.6.27	媒体 CD-ROM



SNK的首款RPG，效果到底如何？

新系统——手动奥义：本作最大的创新就是特技的搓招输入方式。但是作为诱人的新系统它并没有发挥得很出色，比如，牙神的招牌战法——三连杀，只需输入↓↘→＋攻击就三下全部发动，因而使发招的冲动感大为降低，而且角色发招前后的动作也略显生硬。看来这一新系统并没能达到预期的目的。

武器的升级：身为正统的日本武士，当然不能轻易地更换自己的宝刃。那么怎么提升武器的攻击力呢？随着角色等级的提高可以去冶炼屋对武器进行冶炼，从而提升武器级别。看来一个优秀武士的成长就是一把宝刃的诞生。

角色能力值表

主人公姓名	攻击	防御	速度	回复	属性	备　　考
霸王丸	A	C	C	无	风	攻防均十分平均的角色，他的言谈具有主人公的风范。
娜可露露	D	D	B	有	圣	非力量型角色，但拥有强力的回复奥义，她可以选择鹰或狼作为伙伴。
桔右京	A	C	C	无	炎	拥有众多的强力奥义，具有顶级的攻击力。但是体力方面略逊一筹。
加尔福特	C	B	A	无	雷	高速度的角色，可以在战斗中取得先手。他的攻击力取决于使用的奥义。
查姆查姆	B	E	B	有	无	攻击力较高且动作十分迅速，并且拥有回复奥义。但她的防御力是全角色中最弱的。
牙神幻十郎	A	B	B	有	魔	唯一一个没有伙伴加入的角色，他拥有无法用词语形容的力量。
千两狂死郎	A	D	E	无	炎	可以连续攻击敌人，因而非常实用。但他的防御力和速度都较差。
夏洛特	B	A	D	无	无	拥有顶级的防御力，攻击力也较强，是一个战斗型的女性角色。
莉姆露露	E	D	B	有	冷	非力量型角色，拥有多种掩护性奥义，由于动作迅速而非常适于作为援助型角色。

属性相克特性



霸王丸

第一式	奥义输入	气力	属性	内　容
旋风裂斩	↓↘→＋A	10	风	攻击敌单体的飞行道具
烈风裂斩	↓↘→＋B	20	风	攻击敌2体的飞行道具
神风烈斩	↓↘→＋C	40	风	攻击敌全体的飞行道具
第二式				
弧月斩	→↙↓↘＋A	20	风	攻击敌单体
疾风弧月斩	→↙↓↘＋B	40	风	攻击敌2体
第三式				
烈震斩	←↓↙＋A	15	无	攻击敌单体令其昏迷
击震斩	←↓↙＋B	30	无	攻击敌2体令其昏迷
爆震斩	←↓↙＋C	45	无	攻击敌全体令其昏迷
第四式				
酒攻击	↓↙←＋A	10	无	攻击敌单体令其混乱
旋风波	↓↙←＋B	20	变	攻击敌单体令其麻痹
天霸旋空斩	↓↙←＋C	40	风	攻击敌横向一列的全体
第五式				
天霸凄煌斩	→↘↓↙←→＋A	40	变	强烈攻击敌单体
天霸封神斩	→↓↘→↓↘＋A	70	无	强烈攻击敌全体
第六式				
天霸光临斩	→←↙↓↘→＋A	50	变	强烈攻击敌单体的大技，大怒时可使用
天霸裂空斩	→←↙↓↘→＋B	60	变	强烈攻击敌单体的大技，大怒时可使用
天霸断空裂斩	→←↙↓↘→＋C	70	变	强烈攻击敌单体的大技，大怒时可使用

邪天降临之章

应用角色牙神幻十郎

枯华院

邪神天草的首次登场。他轻松地击败了牙神，从此拉开了幻十郎的杀戮之旅。

江户

A 在柳生道场中与小孩交谈后再与左下方房间中阴阳士交谈（选 2 项），而后前往后院消灭封在岩石中的鬼物得到“箱根手形”。

B 与村子最下侧三间民居中右侧一间中的妇女交谈，选项顺序是 1、1、1、2、1、1、2、1、1、1，这样她就会赠送“暗手形”。

忍野村

利用“箱根手形”通过箱根关所抵达忍野村。

富士山

A 经富士树海来到富士山中，通过山顶茅屋在熔洞中初遇柳生十兵卫，并协力击败了“参界道士”。

B 富士山顶可进行修炼，从而提升力量。

江户

A 在江户北市的高塔下与柳生相见，跳入井中作战，直至击倒“牛若姬”。

B 从井中脱出后牙神前往柳生屋敖与他商谈，并得到了“隐密手形”。

C 如果再次回到柳生道场就可以接受柳生的修行挑战，胜利后可习得必杀奥义——五光斩。

D 在码头附近隐藏着牙神的宠物蛙，它可是独行剑士的唯一伙伴，不容忽视呀！

枯华院

利用隐密手形重返枯华院接受老师和仲的考验吧！胜利后可习得怨杀刃。

娜可露露

第一式	奥义输入	气力	属性	内容
カムイ　リフセ	←↓↙+A	10	圣	对敌单体圣属性攻击
アペフチ カムイ リムセ	←↓↙+B	30	圣	攻击敌单体的连续技
第二式				
エブンキネ　ケナシ	↓↓+D	15	圣	回复己方单体的体力
エブンキネ　メム	↓↙←+D	30	圣	回复几方单体的体力及状态
エブンキネ　ニタイ	←↙↓↘→+D	60	圣	大量回复己方单体的体力
第三式				
アムベ　ヤトロ	→↘↓↙←+A	15	风	飞鹰攻击敌单体，令其昏迷
イルスカ ヤトロ リムセ	→↘↓↙←+B	40	风	飞鹰攻击敌方横向一列
カムイ　シルマ	→↘↓↙←+A	25	无	狼攻击敌单体，令其昏迷
第四式				
アンヌ　ムツベ	←↙↓+A	20	变	狼攻击敌方横向一列，令其昏迷
レラ　オ　カムイ	←↙↓+B	45	圣	攻击敌全体，令其昏迷
第五式				
カムイ　ムツベ	↓↘→+A	20	圣	鹰对敌单体强烈攻击
ノシキ　カムイ　ムツベ	↓↘→+B	40	风	鹰对敌横向一列贯通攻击
イメル　シキテ	↓↘→+A	20	无	狼攻击敌单体，令其昏迷
メル　シキテ	↓↘→+B	40	无	狼对攻横向一列贯通攻击，令其昏迷
カント　シキテ	↓↘→+C	50	无	攻击敌全体，令其昏迷
第六式				
ヌベキ　レラ　シキテ	←↙↓↘→↓↘+A	50	变	连发的逆转技，大怒时可使用
ヌベキ　カント　シキテ	←↙↓↘→↓↘+B	60	变	连发的逆转技，大怒时可使用
ヌベキ　カント　シキテ	←↙↓↘→↓↘+C	70	变	连发的逆转技，大怒时可使用

加尔福特

第一式	奥义输入	气力	属性	内容
プラズマ　ブレード	↓↘→+A	10	雷	攻击敌单体的飞行道具，令其麻痹
プラズマ　クロスブレード	↓↘→+B	20	雷	攻击敌 2 体的飞行道具，令其麻痹
プラズマ　ドライヴ	↓↘→+C	35	雷	攻击敌横向一列的飞行道具，令其昏迷
第二式				
ラッシュ　ドッグ	↓↙←+A	10	无	狗攻击敌单体，令其昏迷
マシンガン　ドッグ	↓↙←+B	25	无	狗多段攻击敌单体，令其昏迷
メガストライク　ドッグ	↓↙←+C	35	无	狗象飞行道具一般攻击敌单体，令其麻痹
第三式				
ストライク　ヘッズ	→↓↘+A	25	无	对敌单体的摔投技
ライトニング　ウエイブ	→↓↘+B	25	雷	攻击敌单体，令其麻痹
プラズマ　ファクター	→↓↘+C	30	雷	攻击敌单体，令其麻痹
第四式				
リアレプリカアタック	→↘↓↙←+A	30	无	对敌进行奇袭攻击
バックスタブ	↓↓+A	20	无	自身的透明化
シャドーコピー	→←↙↓↘→+A	35	无	自身的分身化
第五式				
レプリカ　ドッグ	←↓↙+A	15	无	狗攻击敌单体，令其混乱
ショットガン　ドッグ	←↓↙+B	30	无	狗攻击敌全体，令其昏迷
第六式				
ダブルメガストライクヘッズ	←→↘↓+A	50	无	对敌单体强力的摔投技，大怒时可使用
ダブルギガストライクヘッズ	←→↘↓+B	60	无	对敌单体强力的摔投技，大怒时可使用
ダブルテラストライクヘッズ	←→↘↓+C	70	无	对敌单体强力的摔投技，大怒时可使用

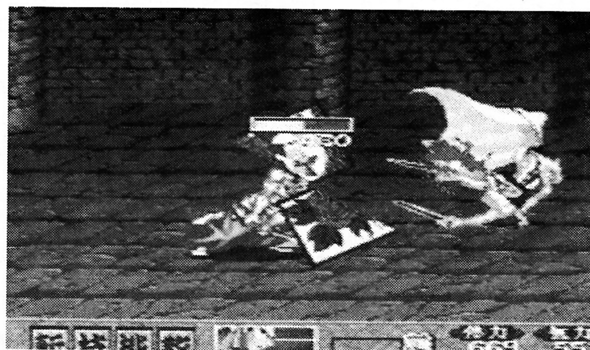


桔右京

第一式	奥义输入	气力	属性	内　容
秘剑 阳炎	→↓↘+A	10	无	攻击敌单体的飞行道具,令其昏迷
秘剑 薄刃阳炎	→↓↘+B	20	无	攻击敌 2 体的飞行道具,令其昏迷
秘剑 乱刃阳炎	→↓↘+C	30	无	攻击敌全体的飞行道具,令其昏迷
第二式				
秘剑 胧刀 ~闪~	↓↘→+A	15	变	攻击敌单体
秘剑 胧刀 ~光~	↓↘→+B	25	变	对敌单体二连击
秘剑 胧刀 ~霞~	↓↘→+C	35	变	对敌单体三连击
第三式				
非剑 ささめゆき	↓↙←+D	15	无	攻击敌单体,令其麻痹
秘剑 ささめゆき	↓↙←+A	35	变	对敌单体六连击
第四式				
秘剑 ツバメ返し	←↙↓↘→+A	30	炎	对敌单体攻击
秘剑 双杀ツバメ返し	←↙↓↘→+B	50	炎	对敌两体攻击
ツバメ六连	←↙↓↘→+C	60	炎	对敌单体六连击
第五式				
秘剑 霜风	→↘↓↙←+A	20	无	对敌单体即死攻击
秘剑 灭刹梦霞	→↘↓↙←+B	30	无	攻击敌单体,令其混乱
第六式				
梦想残影香	←→↘↓+A	55	变	对敌全体强力攻击，大怒时可使用。
梦想残光霞	←→↘↓+B	65	变	对敌全体强力攻击，大怒时可使用。
梦想暗沉香	←→↘↓+C	75	变	对敌全体强力攻击，大怒时可使用。

牙神幻十郎

第一式	奥义输入	气力	属性	内　容
樱华斩	↓↙←+A	10	无	攻击敌单体的飞行道具,令其麻痹
乱樱华	↓↙←+B	15	无	攻击敌 2 体的飞行道具,令其混乱
怨杀刃	↓↙←+C	20	魔	强烈攻击敌单体的飞行道具,令其中咒
第二式				
三连杀 牙	↓↘→+A	10	变	攻击敌单体
三连杀 角	↓↘→+B	20	变	对敌单体二连击
三连杀 鳞	↓↘→+C	30	变	对敌单体三连击
第三式				
桐霸光翼刃	→↓↘+A	25	魔	对空攻击敌单体
连空杀	→↓↘+B	35	魔	对空二连击敌单体
三空杀	→↓↘+C	45	魔	对空三连击敌单体
第四式				
红	→↘↓+A	20	无	攻击敌 2 体,令其昏迷
红樱杀	→↘↓+B	30	无	攻击敌全体,令其昏迷
第五式				
濡霞	↓↓+D	30	魔	回复自己的体力
百鬼杀	→←→+C	25	无	对敌单体即死攻击
第六式				
五光斩	→←↙↓↘→+A	60	魔	对敌单体的强力攻击,大怒时可使用
里五光	→←↙↓↘→+B	70	魔	对敌单体的强力攻击,大怒时可使用
鬼五光	→←↙↓↘→+C	80	魔	对敌单体的强力攻击,大怒时可使用



◀从血槽里显示足以看出三连杀的威力。

红户

从江户南部的码头乘船出海。

伊势村

A 进村后首先击败“两手剑士”，而后前往村中南部洞中杀死“三剑洞光”。

B 左上侧某房间中可进行修行，以提高力量。

カムイの港

此时出海便可抵达カムイの港。这里可以说与主线剧情根本无关,但岛上有一个修行的场所。

安生村

由伊势来到安生村,在井下击败盗贼地震,夺回宝物交与村长。而后通过东北部的伊贺关所前往京。

京

A 于村中上方木桥遇到王虎,接受他的挑战并且取胜,他就会问你是否同他去中国大陆建立自己的帝国……

B 牙神在くすはら屋花 100 元可更换服饰,即《斩红郎》中罗刹的着装。

C 橘本座花 100 元便可看到歌舞姬演唱的现代歌曲。

D 强行进入中部塔楼,解除魔剑封印后消灭幻影牙神,从而习得必杀奥义——“里五光”,离开塔楼时有人赠送“柱连绳”。

E 上方塔楼也是可以进入除魔的,但是多次反复进入即会发生剧情变化。

大阪

进村杀死“参界道士”后于上方桥头遇到牛若姬和时姬,时姬利用结界使得牙神无法靠近……

安生村

在左上侧房间找到长老,他赠给牙神マリア像。

大阪

A 利用マリア像,牙神破坏结界进入魔洞并再次击倒了牛若姬。

B 乘船出海,抵达久留须岛。

久留须岛

A 在右上方房间牙神接受了长老的嘱托,前往西洋建筑中击败不知火幻奄。

B 回到长老处得知有关村中“鬼角岩”的情报。反复调查村中的鬼角状岩石(要按一定顺序,可参照

查姆查姆

第一式	奥义输入	气力	属性	内容
タンゲレ アーラ	↓↘→+A	10	无	用飞镖攻击敌单体
ニンプス アーラ	↓↘→+B	20	无	用飞镖攻击敌全体
キルクルス コルヌー	↓↘→+C	50	无	用飞镖五连击敌单体
第二式				
ムーラ パクパク	→↘↓↙←+A	10	魔	攻击敌单体,令其中咒
パクパク ガブル	→↘↓↙←+B	20	魔	攻击敌单体,令其昏迷
パクパク デオス	→↘↓↙←+C	30	无	攻击敌全体,令其昏迷
第三式				
アリクイス エデヅセ	↓↓+D	10	圣	回复己方单体的体力
ムルティー エデヅセ	↓↙←+D	40	圣	回复己方全体的体力
第四式				
サルーレ ウングイス	→↓↘+A	25	变	对敌单体六连击
プロエウム レウェ	→↓↘+B	45	无	对敌单体强力攻击
第五式				
エーラティオー カネレ	↓↘→+D	10	无	令己方单体行动加速
ミールム パクス	↓↓+A	30	无	令敌方全体行动减速
第六式				
テルム インペトゥス	→←↙↓↘→+A	50	变	对敌全体强力攻击,大怒时可使用
メタモアニマルアタツク	→←↙↓↘→+B	60	变	对敌全体强力攻击,大怒时可使用
メタムギガスアタツク	→←↙↓↘→+C	70	变	对敌全体强力攻击,大怒时可使用

调查后的提示)。最终在最下方松树的下部找到“大圣堂の键”,而后乘船出海。

别府

进村后先要消灭“参界道士”,在补充完装备后赶往西北部的太宰府修行。

太宰府

牙神接受老者的挑战,胜利后可增大力量。

阿苏山

进入南部的阿苏山,直至地下礼拜堂获得“天草のクルス”。

天空城

这里要利用“天草のクルス”打开各个栅栏,直至迷宫的出口,杀死牛若姬。牙神在封印巨右前与天草再度相见,去雪洗枯华院的耻辱吧!

(可先服用龙的逆鳞,进入全怒的状态而后使用超必杀技攻击。)

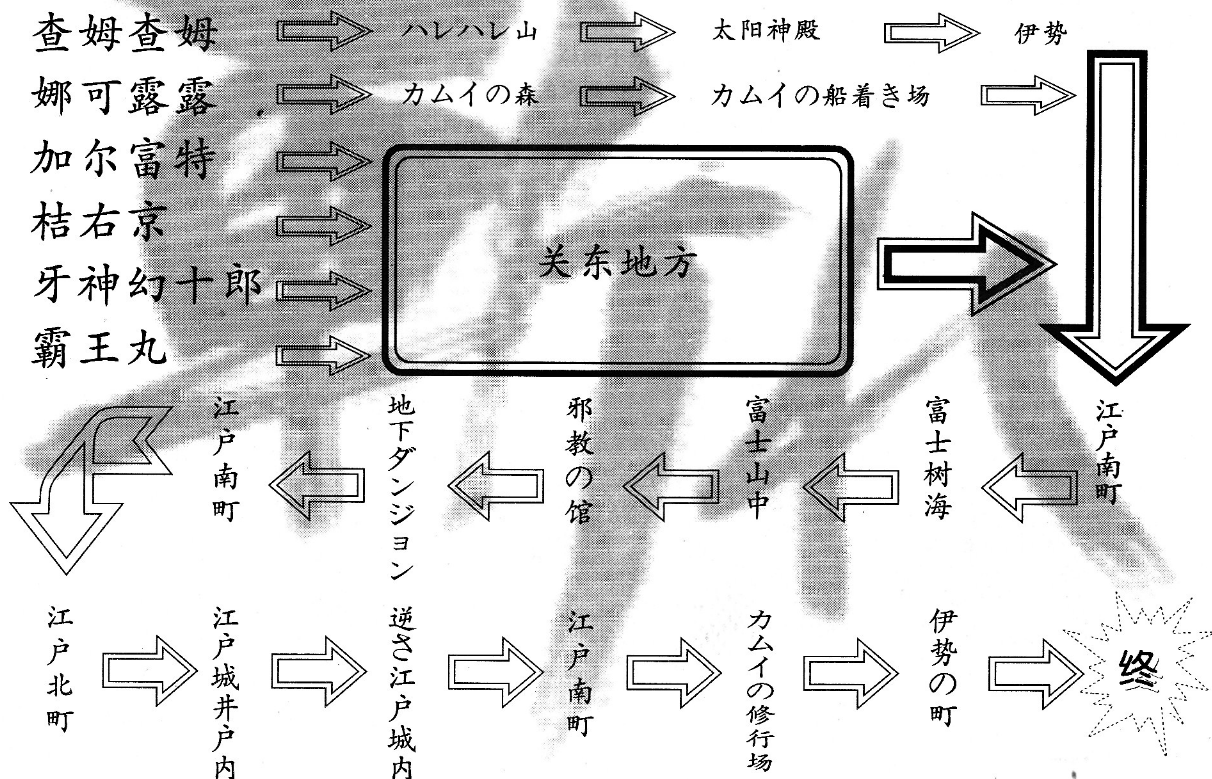
注 1. 在牙神与 BOSS 相遇时,经常会有侍魂中的人物前来相助,由于具随机性所以不作介绍。

2. 交谈如无明确提示全部选第一次。

责编:PERFECT



▶牙神在海岸等待什么?霸王丸吗?



SS AVG 工具 2

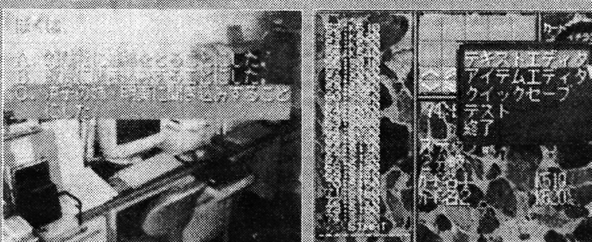
厂商:ASCII 类型:ETC 媒体:CD—ROM 发售日:预定今夏 对应:鼠标、键盘

一款能够让玩家亲自制作 AVG 的软件，即将在 SS 堂堂登场!

在画面上表示出文章，并以背景及 BGM 音乐来提升演出效果的游戏“AVG 工具 2”，终于要推出与大家见面了。此作将图象表示、文章表示以及 BGM 曲完美地连结在一起，玩家能够以丰富的资料来享受制作游戏的乐趣。

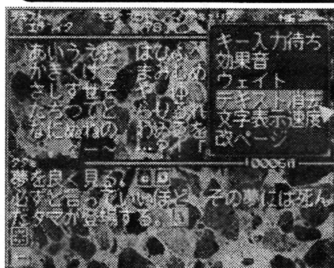
请活用范本游戏!

本作收录有正统推理之“地下之记忆”以及“记忆之花”等范本游戏。由于这些游戏，可在编辑模式中欣赏，因此可作为创作作品时的参考。若有看到喜爱的表现时，一定要多参考喔!



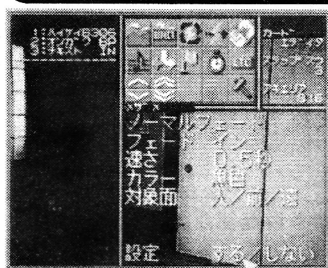
▲“地下之记忆”是一款拥有前后篇的冒险大作。　▲游戏中提供了许多工具。

①输入剧本



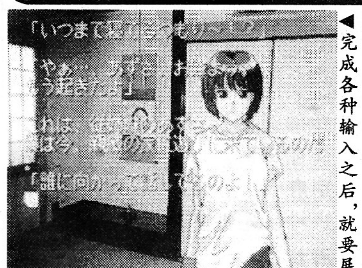
◀在这个剧本输入模式中，安排有效果音及表示速度等机能。

②演出·架构



◀将丰富的演出与写实的背景组合在一起。

③测试



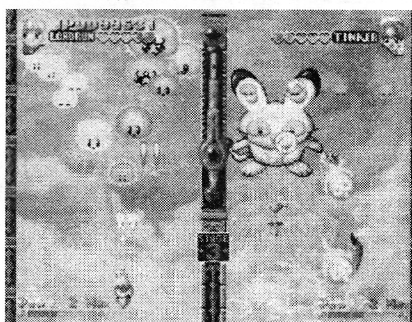
◀完成各种输入之后，就要展开测试了。

SS 闪亮之星

厂商:ADK 类型:STG 媒体:CD—ROM 发售日:预定今秋 对应:手柄、摇杆

这款兼具方块对战与射击游戏乐趣的“闪亮之星”，您绝对不能错过喔!

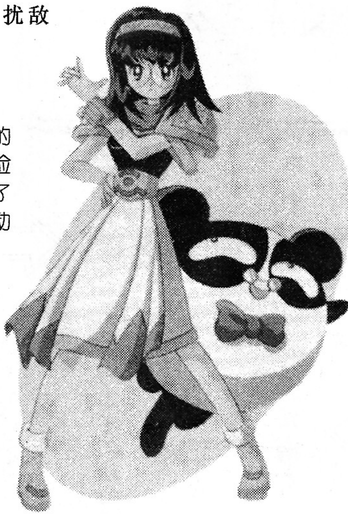
一群可爱的妖精们，将在本作的游戏舞台中，驱使着魔法展开大对战!玩家在游戏中，不但可以感受到方块对战的热衷，更可以体验射击的爽快感。以子弹来射击由前方飞来的小喽罗角色，并且将那些被打倒的小喽罗们选入对手的阵地之中干扰敌手，只要能让敌手的体力先耗尽，那么就算获胜了。在此次的 SATURN 版中，除了追加主题曲以及开场画面之外，亦登场了多位新角色。此外，从玩家那儿募集而来的绘图亦将全部加入，内容可说是相当丰富充实的。



新角色 美铃如月&校长先生

美铃如月是“神奇魔法学园”的魔法教师，为了让荒废学业前去冒险的学子们重回学校念书，因而阻住了主角们的去路，她与态猫校长都是动向不明的谜之人物。





广受欢迎的可爱角色造型



在剧情模式，可爱的角色们将充分展现在此展开他的冒险之旅，究竟最后会有什么出人意料的结局呢?

SS 政界立志传

厂商:BGM JAPANI 类型:SLG 媒体:CD—ROM 发售日:6月27日

在这款以政治为题材的"政界立志传"中，玩家最后的目标是要坐上总理大臣宝座。

一款能够体验担任政治家之甘苦的益智 SLG 游戏，即将在近期推出与大家见面。最多可由4人来进行团体游戏，不足的人数将由电脑来担任。玩家可一边享受游戏的乐趣，一边来学习处理政治家的工作。若是有幸能够坐上总理大臣的位置，那么将能够听到名政治评论家对您处理政事能力的评断。

游戏的流程

市民地图　身为小市民，可借行善来提高知名度。

⬇

选举地图　若停在加分事件格子上，则有助选票的获得。

⬇

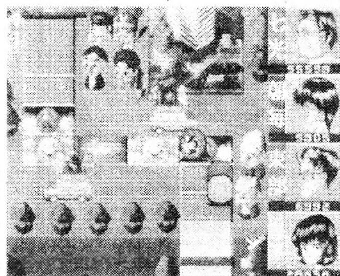
民代地图　以国民代表的身份来展开各种行动。

⬇

大臣地图　在考量仔细后，作出更加重要的政治决定。

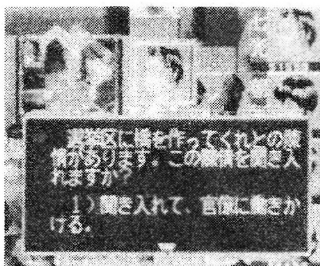
⬇

总理大臣　一位角色成为总理大员时，游戏将结束。



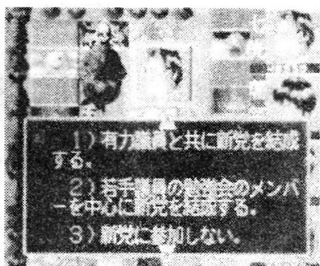
▲掷出3颗骰子，将点数合计后决定玩家前进的格数。您可慢慢享受游戏的乐趣。

选民的陈情



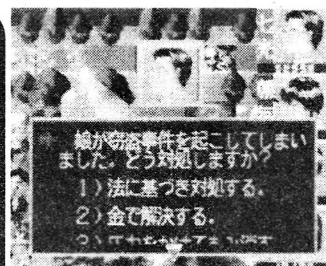
▲为了进行行政改革，必须前往地方上作公共投资，才不会被选民抱怨。

政界重组



▲政界重组后，自己所属的政客也会因此变得不安定。此时您将面临抉择。

自己不祥之事



▲遭遇不详事件时，您将在解决事件的方法上作出最明智的抉择。

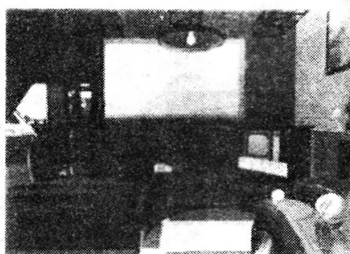
SS 鲁邦三世 2

厂商:SPIKE 类型:ETC 媒体:CD—ROM×2 发售日:7月25日

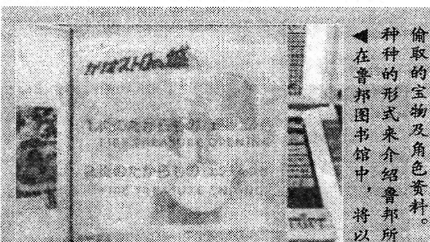
将鲁邦系列作品的基本资料，以"记忆"的形式呈现在玩家面前。

潜入鲁邦之记忆沉眠的探索！

一款将"鲁邦三世"的魅力重新展现的软件即将再度登场，相对于"Ⅰ"以系列作品精华为题材的内容，这回的"Ⅱ"将为您深入探讨介绍从"飞行官动画"到"卡里欧斯多罗城"之间的剧情内容。玩家将在峰不二子的指导下，潜入鲁邦的秘密基地探索。在那儿有许多宝石与秘密档案等潜藏在鲁邦记忆中的资料。如果调查它们的话，便可检索著名的场面与道具的资料。



▲这里是鲁邦的密室。如果调查摆置在电视上或桌上的书，那么就可察看道具的相关资料。



◀在鲁邦图书馆中，将以种种的形式来介绍鲁邦所偷取的宝物及角色资料。

寻找记忆的5个模式

在作品中除收录有鲁邦招牌的喜剧剧场外，还登场有鲁邦迷问题集、角色历史等丰富模式，游戏迷绝对不能错过喔！



▶在娱乐集中，收录有24首曲目外，还可看到许多名场面与动画。

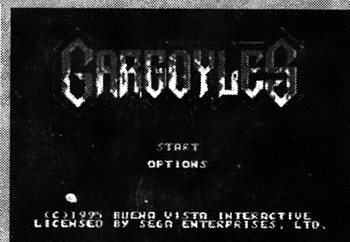


魔界使者

夺回圣物 重振种族

中世纪的苏格兰，有个叫 GARGOYLES 的古老种族，一代一代地生息繁衍着。可是突然有一天，种族的圣物 ODIN 神秘的眼睛被维京人抢走，为了夺回圣物，GOLIATH——种族的领袖超越时空，全力出击！

MD	厂商 BUENA	类型 ACT
	容量 24M	



基本招式、能力及全部宝物一举公开！

A 键：摔投，一击必杀（当然不包括关底），熟练掌握后受用无穷。

B 键：普通攻击键。侧贴在墙上时，也可按此键攻击。

C 键：跳跃，若在空中再按 C 键，可扇一下翅膀向上飞起一段距离，即二段跳，也称滞空。

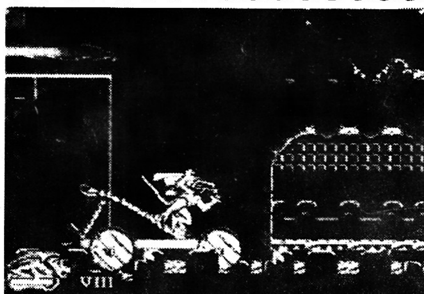
按下键可趴在地上，可向下移视窗，对敌人一些攻击可起到防御作用；按上键可向上移动视窗；倒悬在天花板上时按上键可防御。

跑动中按 B 键为冲撞，可以攻击敌人，撞碎石墙，躲避障碍，越过较宽的沟。

跳起后按下＋A 键，可以攻击敌人，撞碎石桥。

此外，GOLIATH 还会爬墙，荡身。怎么样，功夫还不错吧。

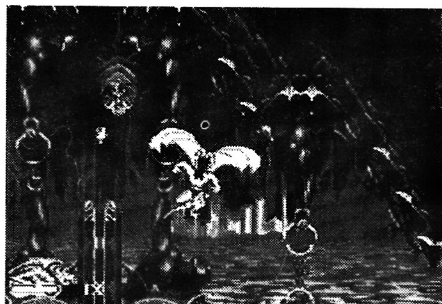
另外，游戏中宝物很多，诸如小金杯加少量血；大金杯加满血；金银币无敌一段时间；魔头加一条命，等等。你能找齐隐藏宝物吗？



借助抛石车将自己高高弹起



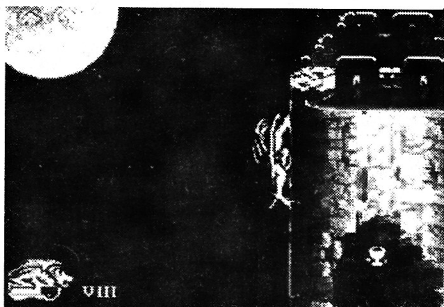
借助空中掉挂物可荡过很宽的沟



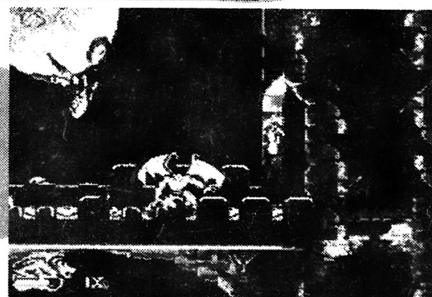
能长时间滞空的二段跳



『穿墙而过』快去取宝物



任何地方都能去的攀爬技术



将敌人抓住后狠狠地摔出去

世嘉世家

作为魔界使者,GOLIATH 前来拜访“阎王殿”!

EVIL AWAKENS STAGE 1

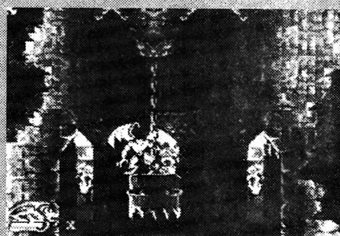
深蓝色的夜空中飘着黑色的云，零星几处的星光，以及比例失调的月球都给眼前这座阴暗的城堡增添了恐怖气氛。

1—1 几个冲撞躲开了沿涂障碍物奔到墙边，爬上墙头，原来沿涂的箭都是这三个弓手射的，杀死他们（如不解恨可在他们尸体上跺几脚)。落下后打死一个飞斧手，在此处趴下可看到下层有一条命，从右上方落下后，再向左撞碎城墙可以吃到。

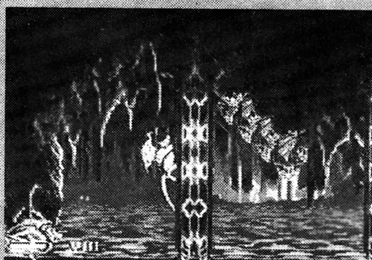
1—2 爬上悬吊着的开关开右边的门，在门关上前快速通过。两辆弹簧车把 GOLIATH 弹到左边墙头，好爽。冲破敌人封锁闯到 1—3。

1—3 几经波折来到一处两边都是城墙的地方，左右各有敌人把守险要，注意此处要吃掉右侧强壁中的奖命，需从右侧高处冲撞才可撞碎城墙。通过此处后又遇到敌人的弹弓封锁，需算清时间差方可通过，到了顶部，吃左侧的满血后可以与关底决战了。

1—4 伴随着一道闪电，关底出现，当他举起锤子时就要放闪电来劈你了，只要看清你出现的前兆，跃到那里给他一下就行了，如此反复他会很快被击败。他被击败后利闪会一直劈他个不停，自作自受，活该。


▲站在这个机关上，右侧的栅门才会打开，这时必须快速冲过去。

STAGE 2 SIEGE OF THE ROOKERY


▶此处向上是一条秘道。

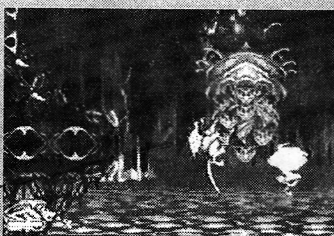
来到了地下，此外是一片红的海洋，岩浆在滚滚流动，下方有物体不时向上喷出火焰，更有阴险的敌人以逸待劳等待你的到来。

2—1 刚刚落下就被两个敌人围攻，用摔投技狠狠教训他们，攀顶躲过火焰阵。吊球是开关，动一下可使蒸气把你推上去。

2—2 上来略向前走几步趴下后可见下层有一奖命，从右方落入下一层，沿最左侧的掉挂物左侧壁爬上去可吃到，此后在 2—2 还有几个这样的地点，可要吃齐哟。

2—3 一上来左上方的小金杯不知如何吃到，望高手指点。连续滞空二段跳接荡身略需要些技巧，注意下方有几个小金杯，先吃完再从上方荡身通过。

2—4 这不是第一关的 BOSS 吗，他又活了，更变身为一个巨人。他使用巨锤砸地九下后，左右两侧的岩石均会脱落，对付他最简单的方法是在他第一锤砸到地上时跳过去快速按 B 键可满血打倒他（有连发键就好了）。他被打倒后，神眼从他体内飞出，不知去向。


火的炼狱
◀在这样的地方行进要十分小心，一但掉进熔岩、后果不堪设想。


▶别看关底是个巨人、可他实在太不灵活了。
巨人关底

STONE ANDSTEEL STAGE 3

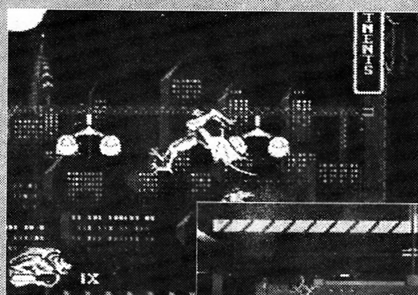
繁华的曼哈顿街道上灯火阑珊，夜色很是漂亮，谁知危机四伏，隐藏着无数敌人。

3—1 神眼从楼顶上撞破玻璃冲出，进入里面可加血，再向右走跳出三个怪物，让他们尝尝摔投的厉害。第一次自己撞破玻璃向下落了几层楼，此处向左一直走有一奖命。借助路灯等物荡身，应好好练习。

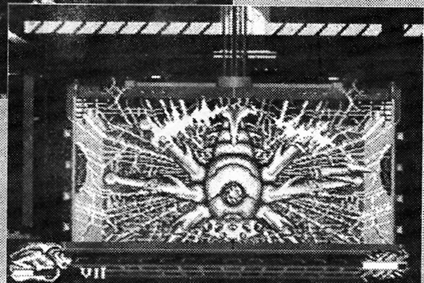
3—2 在第一个喷气开关处应先向右撞墙吃掉里面的宝物后再来打开开关，这样可以喷起很高。在空中敌人会派出一些小飞行器向你骚扰，打死后会再出，小心躲避着前进。

3—3 此关要求熟练的荡身和滞空技巧，要过也是时间问题。跳到楼顶，看到了神眼，它又撞破玻璃逃走了。

3—4 追了过去，在一个快速下降的电梯中，神眼与一小怪物合体，变成一个大的怪物。先在电梯上方打掉它的两条腿，同时及时跃起躲避母体发出的绿波。接着爬到侧面消灭其另两条腿，然后回到顶部落入电梯中对神眼发起猛攻，在它发出光球时间趴下躲避。很快，怪物被消灭，而神眼又逃之夭夭。



纽约夜景
◀在豪华的大楼之间穿梭，对于跳跃的技巧要求很高。

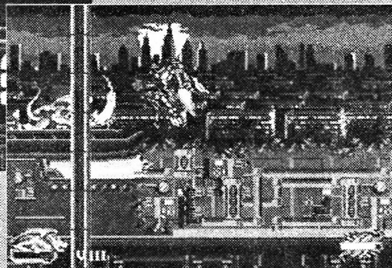

▶虽说电梯中的关底活象一个正在解化的异形，可打起它来却颇为不易。
异形关底

EVIL AWAKENS STAGE 1

登上了飞奔的列车的顶部，GOLIATH向车头方向推进，车厢中虽隐藏着不少奖命，但需注意有的车厢内有漏洞，摔下去就一命呜呼了。刚前进了几步，就发现了一种巨大的可怕的敌人，如何对付，请看片头展示动画。在车顶上行进时如听到呜的一声，请留心前方出现的障碍物。关底前的那个怪物可贴在车厢顶上诱使它冲到漏洞中。到了车头，关底是一群背喷气筒的飞人，极易对付。



▶在飞驰的列车上与关底交战，重要的是占据有利位置。



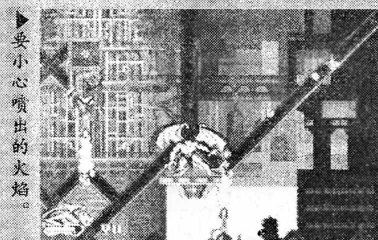
◀列车中虽然有许多宝物，但为保性命，还是不要贪多为妙。

STAGE 5 THE FORGE

进入了一个工厂，下方有熊熊的火焰，又有万丈深渊，火炉中不断向外迸出火焰，墙上的喷火器等着你的光临。虽然困难重重，但这也是最后一战了。

5—1 通过敌人的层层狙击（打不过就快跑），攀上了大木块，木块被传送到火炉处，你要机警地在木块的侧面与底下换位躲避火炉中迸出的火焰。然后，倒悬在天花板上爬过关。

5—2 本关右下角有一命（GOLIATH在火中略站一下不掉血）。上了浮梯，一个光球在轨道上引着沿浮梯走。光球的轨道固定不变，浮梯可在一定范围内任你自由移动，躲过下方的喷火器，在躲避上方飞行器狙击同时尽量向上走，跳到顶部的传送板上趴好，可高枕无忧了。



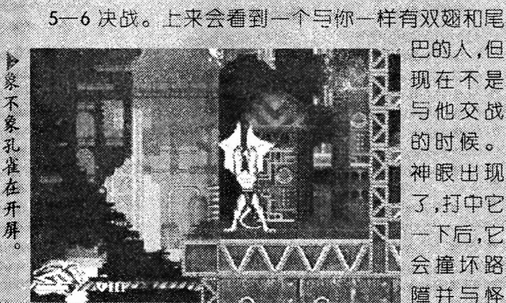
▶要小心喷出的火焰。

5—3 跳到传送板上过了火炉阵后，继续踏上新的传送板，注意在本关后期传送板在固定地方会翻，要有心理准备。

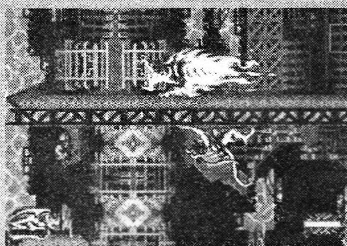
5—4 需要极熟练的荡身和滞空技巧，因为稍一不慎掉下去就只有死。到了上方再攀上大木块经过一段长长的旅途，若在途中不幸掉下木块，则应赶快利用冲撞跑回出发点，否则会被四面八方的喷火器连续喷伤。

5—5 途中出现很多怪物传送器，从中会不断产生怪物，要用冲撞技才能撞坏它。有些传送器要在传送板上利用有限的距离使出冲撞技才能撞坏。在传送带上跑起来撞坏最后一个传送器后，最后的决战就要来临了。

5—6 决战。上来会看到一个与你一样有双翅和尾巴的人，但现在不是与他交战的时候。神眼出现了，打中它一下后，它会撞坏路障并与怪物结合变成恶狗咬你。

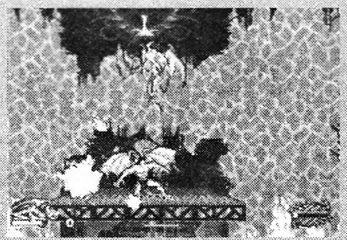


▶象不象孔雀在开屏。



◀敌人象疯狗一般。

先倒悬在恶狗所站的地板下，引狗到另一头，再从原路登上地板，尽量飞到恶狗背后猛攻。消灭了三只恶狗后，登上顶层，神眼高悬在屏幕正中，那个本关开始时见到的怪人（还不是和你一样）被吊起由神眼补充能量，用二段跳拼命攻击神眼，同时也可打下准备补充能量的怪人，敌人虽会一些小反击，但不成气候，很快神眼被击落了，但那个怪人还是被补充了一点儿能量，虽然很少，但是掉得很慢（空血后打了七下才死），他会由金光围饶着向你冲来，同时往中央平台上抛下火种，会起三个粗水柱，当他飞到两旁墙上时，也会使墙上着火，你很不容易打到他。笔者总结出的一种方法是，神眼落下时赶快贴到右侧墙上，靠下的位置，他若从旁飞过可按B键打他。他若斜上也飞到墙上，你赶快向中央平台回跳，并在空中利用滞空寻机会攻击原路返回的他，然后再次贴到墙上。终于击败了他。一块石头落了地，放下手柄看结局画面吧。



◀最终关底非常难缠。



◀可惜通关画面太简单了。

文/隐藏BOSS 责编/PINSER

勇者斗恶龙Ⅳ

勇往直前 斗杀恶龙

《DRAGON QUEST Ⅳ》是系列作品在FC上的最后之作，游戏的画面可以说将FC的机能发挥得淋漓尽致，剧情则沿续了"DQ"系列一惯的风格——庞杂、事件连续不断，让人感觉主角们精力充沛、充满活力。本文中的插图由文章作者绘制。



FC	厂商 ENIX	类型 RPG
	容量 4M	

著名的游戏系列，强大的制作阵容，暑假的好休闲！

第一章　王宫的战士们

在皇族的大陆上出现了前所未有的混乱，世界上的怪兽不断出现，王宫的战士莱安（ライアン）——也就是你，主角——接受国王的委任出城挑战怪物。在离开王城前务必到道具店买一些草药（やくそう），因为作为战士的莱安是不会提升MP的，在HP少时十分危险。

莱安先在王城左下角的屋旁接受一名少女的委托，要找回其失踪的丈夫。走出王城（バトランド），因为LV太低，所以先在周围"欺负"一下史莱姆。提高经验后，便可通过城西的小洞到达分割大陆的灵河北岸，进入不远处的伊姆尔大学（イムル）。与村民交谈后获知学校中有两名小童失踪了，据说西部塔中的怪物干的，可是由于此塔在一个湖中，无法进入。毫无办法，只得到旅馆休息一下，等明天再继续旅行吧。

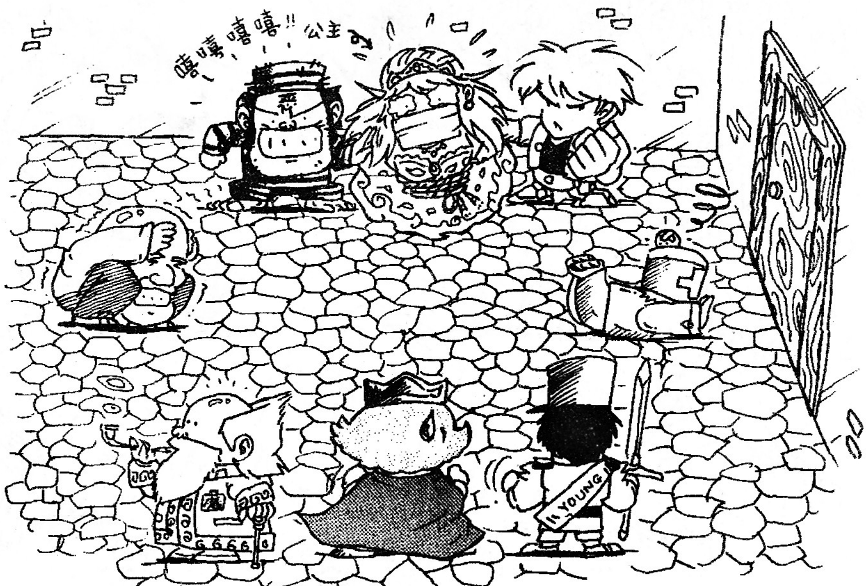
突然，莱安发现教堂旁有一个地牢！进入后发现原来王城少女的丈夫竟关押在此。莱安匆忙赶回王城把少女带到这里，看到久别重逢的情景真是感动。原来少女的丈夫被冤枉拐带小孩而正受牢狱之苦，他告诉莱安到村外路牌东走四格，再向南走四格的树丛中可找到解决怪物问题的方法。莱安大为欢喜，进入树丛的井中，找到一只名叫维敏（ホイミン）的大史莱姆怪物同伴及宝物飞空鞋（そらとぶくつ）。使用飞空鞋即可飞到湖中塔，靠着莱安的勇猛作战，史莱姆维敏在后援补血，终于打败了两只大怪物救回了失踪的小孩。离开时应与下两层的士兵对话，让他回到皇城通知国王才行。把小孩送返伊姆尔大学，回到皇城拜见国王。大陆上的怪物问题暂时得到了解决……

第二章　顽皮公主的大冒险

由于在王宫中太无聊了，圣园城（サントハイム）的公主向父王提出要出外界冒险，父王的爱女心切，当然不答应啦。公主安娜（アンーナ）无法通过城门处士兵的阻拦，只好回到自己的房间。离开皇城总是有办法的，安娜撞开窗台的围栏，跳到了城后的空地上，离开了皇宫。由于担心公主的安全，老者布赖（ブライ）和魔法战士克里福特（クリフト）加入了公主的大冒险行列。建议先在城周围不断修炼，赚取金钱购买装备。第二章的怪物比第一章的怪物强大得多，强大的力量及优秀的装备对将来的冒险有着直接的帮助。经过"几天"的奋斗，即可向北方行进。到达一个叫天普（テンペ）的村子中，发现每一个人都无精打采，原来该村经常受到狮兽的骚扰，还要经常送上祭品以保平安。安娜三人潜入祭品箩中，打倒狮兽，解救了这个村的人们，终于可以购买更新的装备了。

公主一行人继续向北旅行，到达弗雷尔村（フレイール）后，发现很多人围在旅馆周围。原来大赌城安多尔（エンドール）的公主住在此地。进入旅馆后发现大赌城的公主被人劫走，并打伤了神父，发生了什么事呢？

安娜带着疑团继续旅行，在弗雷尔村南边的一个洞中找到一只价值连城的黄金腕轮（おうごんのうでわ）。在夜间交给仍在弗雷尔村中的贼人，他们就把公主放了（公主救公主？）。好人有好报，



得到了对冒险有极大帮助的盗贼钥匙(とうぞくのかぎ)!!如果此时用瞬间移动回到圣园城，可得知父王说不出话，需要用精灵之药才能治好。虽说还与父王斗气，但是父女情深，为父亲寻找解药吧!

从弗雷尔村向南出发，经过沙漠集市(さばくのバザー)收集情报后，前往沙漠西边的精灵之塔。到达塔顶即可取得精灵之药，回到皇宫交给哑了的父王。国王原谅了公主安娜，决定开放去大赌城安多尔的路，到沙漠集市西边的小廊就可通过了!!进入赌城可以娱乐一番，但不要太上瘾了，忘了冒险大事。进入皇宫后接受五斗士的单挑，当安娜赢了的时候听到皇城的情报，回到圣园城，一切都……?!

第三章 武器屋特鲁尼克

我要发达！这是我们这一章的主角大商人特鲁尼克(トルネコ)的毕生梦想。武器屋的特鲁尼克可以从战斗中拾到各种宝物，还可以对之进行鉴别；在最后一章他甚至增加了召唤巨龙等个人技；而且在此章就可以赚取超过100000块的金钱，所以他是笔者在"DQ Ⅳ"世界中最喜爱的角色。

"是上班的时候了!"特鲁尼克在太太的催促声中醒来，开始了新的一天的生活。从家中出来到武器屋工作，一个顾客、两个顾客、三个顾客……真是闷死了!干了一天才赚那百来块钱，不如出外"欺负"一下史莱姆。特鲁尼克为了出人头地，决定到世界各地冒险。

商人特鲁尼克来到了村子北方的山洞中收集宝物后向南行进。进了一个古怪的村里，与村内一隐士交谈并留宿一夜。可第二天发现自己睡在一个空地上，这是什么回事呢?不管他了，先到高沼城(ボンモール)补充装备。在城中的监狱中发现同村一位小伙子，特鲁尼克把瞬间移动草交给他，帮助其逃狱。因为高沼城南边的桥断了，只好回到老家。在村的右上角，被救出的小伙子把他的狗送给特鲁尼克。

带着狗再次来到那个古怪的村子中，小狗与隐士十分亲密，是见到了旧的主人吗?无端住了一宿，才发现这是一个狐狸村。隐士(狐狸)为感谢我把小狗带去与他会面，修好了通往赌城的桥。此时在夜间可以与高沼城中那位一厢情愿的男子相见，可以得到情书一封，是交给赌城安多尔的那位公主的，就是第二章由安娜救了的那一位。当然要回信啦，但不是交还给相思汉，而是给他的父亲——高沼城的国王，结婚期待中。

为了赚钱，继续冒险！特鲁尼克来到一个由荆棘围住的洞中取得一件银之女神像，把他交给赌城右在门旁的大屋中一老头，他会给你两万块钱的。现在只要有足够的金钱，就可以买下赌城左下角的一幢房屋(先有个心理准备，是很贵的哟)。赚够钱，买了房子，就可接老婆孩子来，不过又没钱了……真不幸。

为了开发新的市场(冒险地?)必须打通通行另一个大陆的遂道。遂道只开挖了一半，里面的老头索要6万块钱，抢劫啊!!可恶的老头!!!6万块钱，怎么赚呢?!给你一个捷径吧，可接受赌城国王的任务收集钢剑(はがねのつるぎ)和铁甲(てつのよろい)两种装备给特鲁尼克夫人。赚够钱，就可以到隧道中把钱都贡献给了这老头(笔者可是用了一个多小时辛苦赚来的辛苦钱啊!)。为挖一个小小的洞，何苦而来呢?!化悲痛为力量吧，告别亲子进行新的大冒险吧，特鲁尼克!!!

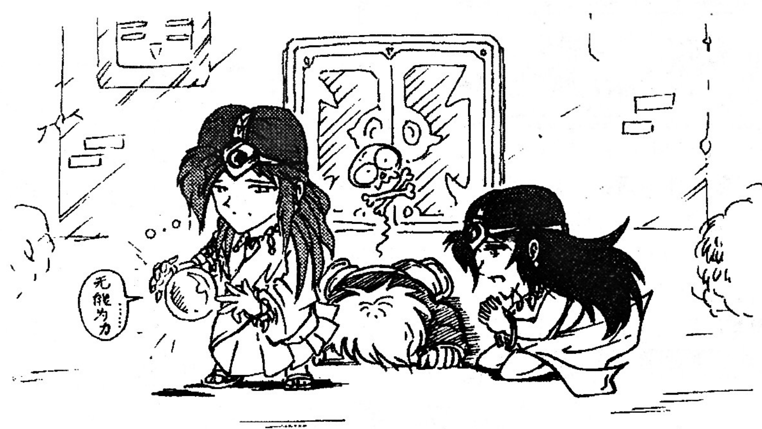
第四章 咱的"蛮族"姐妹

这一章开场的表演是蛮吸引人的，不过主角这两位大小姐就只能用一个"弱"字来形容的，也就是说需要拼命的炼级才能顺利通关。因为初段实力太弱，所以会十分辛苦，请努力吧。两姐妹出外冒险，想必是不想当一世跳舞小姐。当修炼得十分满意后，即可向北方进军。进入卡米斯(コーミズ)村可以修整装备，收集一下情报，两姐妹的父母就葬在此地。

到村西北方的一个洞穴中可以使一名叫奥林(オーリン)的盗贼加入，将来的战斗全靠他了；还可以得到宝物黑暗之灯(やみのラ







回到科南贝利港口，与商人交涉，取得船就可以进行全世界大航海了!! 记录后向港的右下方航行，到达一个全世界最大的旅馆玟得斯（**ミンドス**）。步入旅馆，发现第二章的魔法战士克里弗特病倒在此，须到大陆东南方的雪原之洞取得解药方可脱离危险。此时老者布赖会加入我们寻药的队伍。另外，与旅馆外的的讲课先生交谈可以取得世界地图，图中打×的地方即是天空之剑（**てんくうのつるぎ**）的所在地。

在雪原之洞取得帕蒂吉尔之种（**パテギアのたね**）后，应当交给耕地之地索莱塔（**ソレッタ**）的国王制成解药（**パテギアのねつこ**）。耕地之地索莱塔在雪原之洞北方不远处。回到大旅馆救醒克里弗特后，第二章的“同仁”全部成为伙伴。然后从耕地之城索莱塔出发，向东航行到达第四章的大陆。记得第四章两姐妹在这里惨败吗？这次是来复仇的！可是怪兽把守的魔法城雷欧王城的门无法进去？到原招收盗贼奥林的电梯洞中调查一个空箱就可得到开启魔法门的魔法钥匙（**まほうのカギ**）。把钥匙放在这么一个地方，其用意十分恶毒，笔者费了九牛二虎之力才把钥匙找到……取得钥匙可向魔法城进军了!! 战胜狮头怪，同时可收到第一章的战士莱安，此时此地全员集合了!!!

将来的战斗交给玩者您自己了，但个别的重要宝物还要说清楚：

（1）监狱之匙（**さいごのカギ**）的取得：在第一关战士的出发城**バトランド**前的灵河乘船深入，到达一山脉前的凹处使用熔岩之杖（**マグマのつえ**），进入布尔格花园城（**ガーデンブルグ**），如无意外即可得到!!

（2）气球的取得：进入爱意城（**ラバーサイド**）的皇宫顶层，在会议室座位上使用变身の杖变成怪物静待两分钟，等魔王出现讲一轮耶稣后前往河边村（**リバーサイド**）。与里面一商店的小伙子交涉，休息一天即可取得可以到处乱飞的气球了!!

（3）四神器——天空的圣物！

①天空头盔（**てんくうのかぶと**）：到蒙芭芭拉村（**モンバーバラ**，大剧场）找到叫帕农（**パノン**）的人，把他放在第一位去斯坦夏拉城（**スタンシアラ**）与国王相见，国王就会赐给你天空头盔。

②天空之盾（**てんくうのたて**）：在圣园城（**ガーデンブルグ**）取得究极钥匙（**さいごのカギ**）后，在城中到处找一下就会找到的了。

③天空铠甲（**てんくうのよろい**）：从斯坦夏拉城（**スタンシアラ**）向西航行，放在一个海边被山分隔的水洞之中。

④天空之剑（**てんくうのつるぎ**）：取得气球后前往世界树的所在地，只用三人的队伍象小虫一般爬上树顶，可救出树上的一位天空之城的漂亮小姐，同时亦得到最后一件神器——天空之剑！

（4）微型古钱（**ちいさなメダル**）：利用在世界各地寻找到的微型古钱可到取得天空铠甲的洞穴下方的一个小城中换取利害的武器，笔者只找到27枚，希望各玩友能找到更多的古钱。下面是换取的价格：

てんばつのつえ	1	（天罚之杖）
しあわせのぼうし	4	（幸运帽子）
きせきのつるぎ	6	（奇迹之剑）
はぐれメタルヘルム	20	（???）

ンプ）及静寂之玉（**せいじやくのたき**）。两姐妹和奥林来到岛西北边一座十分荒凉的村庄阿泰姆特（**アッテムト**），使用黑暗之灯还可以与死灵交谈，进入村中的矿井务必取得宝物炸弹一枚。把必要的宝物收集到手后，即可进入魔法之城——雷欧王城（**キングレオ**）。利用盗贼奥林的技能把魔法门打开，在魔法之城东南角的一个房间左边的凹位中使用炸弹。房内的人会走到一个暗房，跟踪入内会遇到统治此城的怪兽。因为此怪十分顽强，必须使用静寂之玉才能顺利战胜！但……更强的幕后强敌出现，结局……失败后从监狱逃走，并在途中取得船票。从地道逃脱后，还是被守城士兵发现，奥林奋力抵挡士兵，玛妮亚姐妹（**マーニャ**）才得以逃脱。两姐妹为了离开这个伤心之地，在哈瓦利亚（**ハバリア**）城乘船离开，向着新的世界冒险。

第五章 引导者们

终于，期待已久的勇者登场了！

在美丽的大陆的人们正过着幸福的生活。但另一方面，魔族已预感到威胁其称霸大陆的救世者已经出现。大魔王迪斯皮萨罗（**デスピサロ**）亲率大军降临勇者居住的村庄，誓要把年轻的勇者消灭，以除后患。村民们为保住世界的希望——勇者的性命而奋力抵抗，勇者的姐姐辛西亚（**シンシア**）更变身为勇者的样子加入抵抗，但这一切只是徒劳……

幸好年轻的勇者躲藏在地窖之中，逃过大难。为了正义，拯救世上受苦的人们，勇者开始了前所未有的正义之战。

勇者在其村庄下方隐士居住的房子中拾到必要的金钱及冒险用品后，来到布兰克城（**ブランカ**）。在城中得到有关魔王及大赌城的情报，在城中修整一番即可和西行前往大赌城。在大赌城安多尔可以吸收第四章的两姐妹做同伴。走进皇宫还可以见到由第三章的大商人特鲁尼克撮合的一对新人的婚礼呢。用瞬间移动回到布兰克城向东方出发，在大陆东部边缘的洞穴中把信仰之心（**しんじるにころ**）得到手。进入沙漠入口处可以使马夫霍夫曼（**ホフマン**）加入，并可以得到一辆马车横穿沙漠。

南跨沙漠后可到达一个有导游的村庄阿奈尔（**アネイル**）村，里面的两间旅馆为争生意尽出法宝，可见市场竞争之激烈。继续向南旅行就来到了科南贝利港（**コナンベリー**），一路上听到许多有关第三关商人的事，想乘船出海就要乘坐商人的船。在科南贝利港东方的塔中可以遇见商人特鲁尼克，并答应其要求。收拾了塔中作乱的怪兽后，把塔内取得的火种（**せいなるたねび**）放入塔顶的火盘中，使塔回复光明。

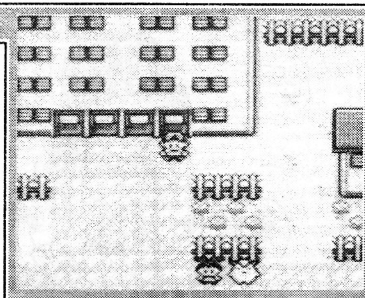
文、图/杨伟津　责编/PINSER

妖怪口袋 2

口袋多多 装满妖怪

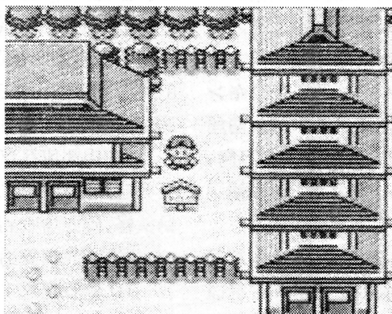
当初《POCKET MONSTER》以红和绿两个版本同时发售引起了业界震撼，终于续作决定登场了。今次的《2》也会分为金和银两个版本推出，快考虑一下购买哪一个版本吧！假如决定不了的话，那便同时购买两个版本吧！

GB　厂商 NINTENDO　类型 RPG　容量 8M　发售日 预定 97 年夏



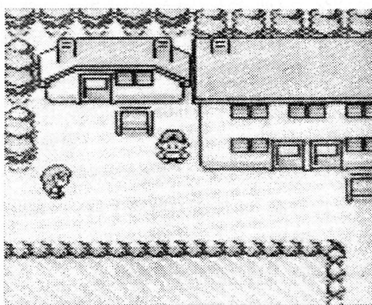
《POCKET MONSTER2》终于登场了！

虽然已推出了一段日子，但受欢迎程度依然未有减退的大人气 RPG《POCKET MONSTER》，是一个把袋装妖怪捕获后，利用战斗将之培育的游戏。作为续作的 2 代的故事是讲述身为主角的少年，由于听闻另一名少年已完成了袋装妖怪图鉴，因此便出发去收集袋装妖怪。今次游戏的重心当然仍是收集袋装妖怪，而今次更会以新系统为中心，为大家介绍《2》的魅力所在。



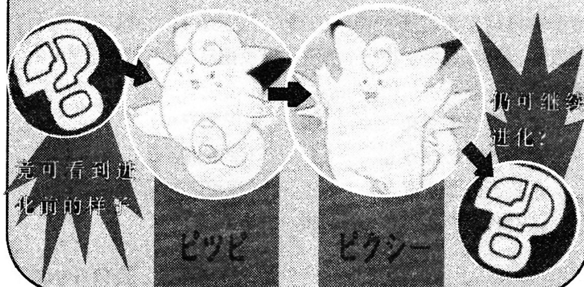
▲这个"OLD CITY"给人的感觉就好象到京都、奈良作毕业旅行一样，今次也会有各种充满特色的城市登场。

▼故事从这里开始，那里有着跟动画版主角一样的帽子，难道这就是训练书的证明？



可以了解进化前的状态

在这一集中，各位可以清楚知道上集登场的妖怪在进化前的形态。就以ピッピ为例，ピッピ是会进化而成为ピクシー的。假如把这头ピッピ移至《POCKET MONSTER2》的话，便可看到它在进化成ピクシー之前的状态了。此外，在上集中ピクシー已是进化的最终形态，而在这一集中，它仍有进化成其他妖怪的可能性。至于会进化成那一种妖怪则仍然未明，不如由各位亲自确认相信会更加有趣。此外，也请留意一些上集中没有进化的妖怪。总之如能趁现在集齐上集中所有妖怪，到《POCKET MONSTER2》推出时定能享受到更大的乐趣。



会生下小孩?

在上集中，只有ニドラン这种妖怪有雌性和雄性之分。而在今集中，则所有的妖怪都会分为雌性和雄性两种，相同种类的袋装妖怪可以透过生蛋来增加数目。因此就算是很难遇上的罕有妖怪，只要找到雌性和雄性的话，也可以大量繁殖。至于上集收集了的妖怪如何分辨性别则仍是未知之素，但是在游戏中只得一头的妖怪又如何将之增值在上集中。玩者跟朋友合作是十分重要的，要尽量利用通往交换来完成妖怪图鉴吧！

内藏时钟机能

在这一集的盒带中，原来藏着时钟机能，不过游戏中会如何运用此机能则仍是未知之数。

最大可能是会配合上面介绍过的生蛋系统使用，是否从生蛋到孵化的时间也由里面的时钟决定？

另外，相信也会有一些必须在晚间先会遇上的夜行性妖怪。不知会否有一些跟妖怪无关，纯属剧情的事件呢？比如必须在指定时间到指定地点去，便会有事情发生的这些跟时间有关的事件。

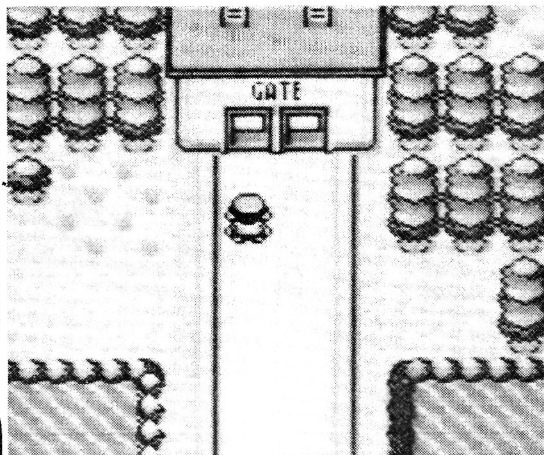
(更正声明：本刊上期〖第 7 期〗的第 14 页中右图由于计算机操作错误，该图为不相关图片，特此更正致歉！！！)

现在机能也经过了强化

在《POCKET MONSTER2》之中，除了追加了各种不同的新机能外，现有的机能也经过强化后加入在游戏中。现在会为大家详细介绍已公开了的新机能，让各位亲自确认一下，追加了什么新机能及新要数，更会介绍在这一集中新登场的妖怪。

新技大量追加

在上集中已有大量不同的技巧给妖怪使用，而今次技巧的总数更会增加至200种类以上。除了新登场的妖怪之外，上集的妖怪也会学懂新的技巧。另外，连战斗时的画面也会大大改良。



◀发现了神秘的闸门，到底是市镇的入口，还是什么特别的设施呢?无论如何也要进去看个明白。

也可跟上集作通信交换

使用双打线来交换妖怪及使之对战的机能，在上集使用时曾获得好评，故此也会把这机能移入今集中，不论是什么颜色或是那一集，也可进行交换。至于对战方面，则不论颜色，但双方必须使用同一集来进行对战。故此假如想以上集的妖怪跟《2》中的妖怪对战的话，便必须先把妖怪转移至第2集的盒带中。

由于上集的妖怪可全部转移至第2集中，所以也不会白费了各位养育的心血。但要注意的是把《2》中初登场的妖怪转移至上集的情况，假如这头妖怪曾在上集中登场便没有问题，但如果是在《2》中初登场的妖怪，由于上集中并没有它的资料，因此便不可作转移了。至于可否以妖怪以外的东西来交换妖怪，或是通信方面有所进化而令妖怪出现变化，则仍是未明，如果各位想知道得更详细的话……便要以多点耐性稍等……下吧！

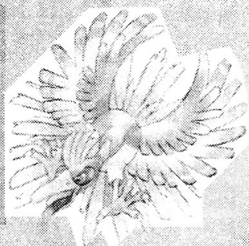
新的交通工具，滑板登场

在上集登场的单车，是一种可比平时的移动速度增加1.5倍的方便交通工具，而今次除了单车之外，也决定会有滑板登场。除了可以比平常时更快的速度来移动之外，也会有些必须要有滑板才可到达的地方。相信各位也已很心急想知道在那里取得，与及取得后可到什么地方去。

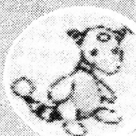
另外，上集中也可以使用妖怪的技巧了。在空中通过水面，故此今次会否追加新的妖怪技巧用作移动手段，或是滑板以外的新交通工具，也很令人关注。

新的妖怪陆续登场

登场妖怪的数目，暂时预定会有250头以上，比上集多出很多，而妖怪图鉴也会追加新的机能，今次则率先介绍其中四头。

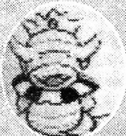


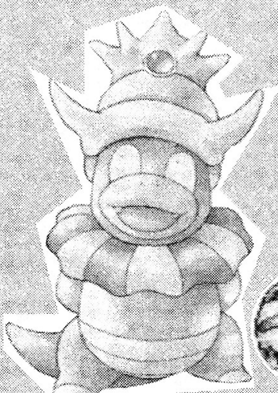
◀拥有传说中妖怪一般的外型。战斗力很高，无论如何也要令它加入喔!



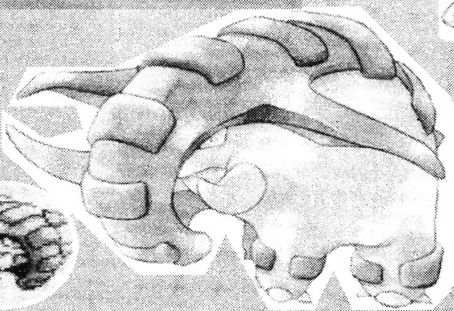


◀混合之后的样子，擅长使用电子系的技巧。





▶从ヤドン及ドラン进化而成的妖怪，除了名字相似外，样子也很相象。



▼它的特征是坚硬的身体及长牙，予人很有力量的感觉。

国产中文游戏万花筒



疯狂鸡蛋仔

FC	厂商:外星科技	类型:SLG 育成
	发售日期:97 年暑假	

电子宠物“鸡蛋仔”，近期可谓游戏领域之极大的风靡事件了，在东南亚地区“养”家玩家对它的迷恋和狂热程度令笔者是大开眼界。于是乎将各种版本一一“养育”，以探其中奥妙。

由外星电脑科技有限公司近期推出的《疯狂鸡蛋仔》应该算是我见过的目前市面上种种版本中让玩家更疯狂的鸡蛋仔。

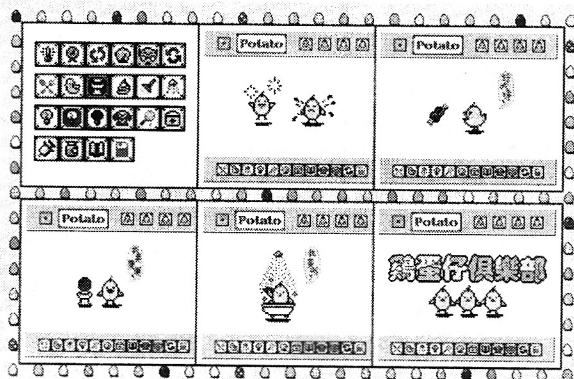
首先，你要在一大堆各色各样的鸡蛋中选出你喜欢的蛋，经过细心的照料孵出小鸡仔；然后通过一系列人性化的养育过程，在鸡蛋仔艰辛的养育中体验成功与失败的经验，从中发现无穷的乐趣。不同的养育方式，会导致不同的结果；不同的鸡蛋与生俱来的属性质不同，也会产生各式各样的鸡蛋仔；因而它们在外形及性格特征、寿命都会受到不同程度的影响。所以，在养育过程中，要随时虚心向“博士”请教，不断吸取教训，积累经验，才能练就一身好的养育功夫。

另外，值得一提的是作为 FC 的功能表现而言其图形、音乐音效更能与此游戏带来无可比拟的效果。——玩过之后感觉真好！

游戏流程：选蛋、孵化、取名、主画面主菜单、(储存、提取或 GAME OVER)、幼年期、青年期、成年期、老年期、各种属性、结果。

主菜单：天气、名字、小档案、蛋仔博士、交换、系统、喂食、入厕、洗澡、光照、游戏、遛鸡、治疗、管教。

撰稿：徐伟



天王降魔传

FC	厂商:外星科技	类型:ACT
	发售日期:97 年暑假	

传说，天界中“持国天”、“增长天”、“广目天”、“毗沙门天”封禁着天地人三界的魔物，使三界的生灵们免遭涂炭，维护着三界和平与安宁。

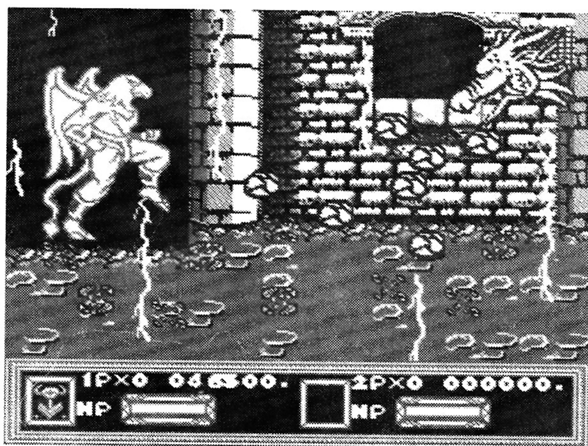
随着人类社会的发展，世界各国矛盾日益尖锐，频繁的战事战乱惹怒了天帝，于是天帝便释放“潘多拉”盒中的魔物来惩罚人类。但封禁的魔物在异次元空间蕴藏的能量强大得足以让天帝无法控制，魔头盗走了镇妖神石，这唯一能封禁魔物的“潘多拉”盒失去了应有的神效，无奈之中天帝派出“四大护法天王”去找回镇遥神石，重新封禁魔物。恐慌的人类却不知魔物的魔力。那五颗镇妖神石又在何处呢？如此深邃的谜，谁能揭开……

这款动作类快打游戏是由外星电脑科技有限公司所研发的新作。游戏采用传统的横轴拉屏的卷轴方式。提供了四个各具造型，各怀绝技的角色供玩家选择，玩家既可单人自娱，也可双人作战。也提供了勇士级、魔王级和天神级三种级别的游戏难度。游戏共分魔网、风神、石怪、水兽、红莲、终结等六关。其战场画面是一个个外星异域的模拟世界，各种各样的虚幻魔物从四方呼啸而来，防不胜防，对你展开激烈的攻击，游戏进行起来是相当紧张刺激。玩家手脑协调并用正是这类游戏吸引玩家的魅力所在。

玩家仅靠娴熟的操作技巧当然是不够的，没有神功、宝物的支持，战斗力将大大减弱。生命与魔法是四位主角的根基，玩家游戏时要尽可能去杀死敌物取得神功和宝物，延长主角的生命力和增强武力。游戏中的“飞龙”、“独角兽”和“神火”这三种神功是非常重要的，它们可快速连续破敌。减少主角攻击时间。在进入游戏的每关魔头页后，玩家应该选择好进攻方向和落脚点，这样破关显得较为轻松了。

游戏的操作简便灵活，易于上手。下面就操作做个介绍：

A 键：跳跃攻击　　下键＋右键＋B 键：主角神功攻击



B 键：普通攻击　　右键＋右键＋B 键：主角冲击敌物

A 键＋B 键：飞腿攻击　　同时 A、B 键：1。主角护体神功 2。主角靠近敌物可变成敌物，进攻对方不减生命值

特稿

超级机器人大战史

——THE HISTORY OF SUPER ROBOT WARS

VOL.1

日本是一个机器人泛滥的国家，走三步路就有一个研究所，走五步路就有一只在破坏城市的机械兽，再走下去就可以看到满街满城的博士和机器人驾驶员。

我想，在现实时空的“超级机器人大战”世界，或许就是这个样子的吧！

日本卡通这近二十余年来，创造了上百个机器人捍卫地球的传奇故事；没有人会去计较说：哪来那么多想征服地球的野心组织、高科技研究所、博士和机器人呀？！不过，应该有人曾想过，这些历代以来的机器人，在它们完成使命引退之后，到底要何去何从呢？

还有没有人想到，如果地球某一天遭遇到了更强大的侵略者时，让所有曾经保卫地球的机器人集合组织成军团一同对抗，那会不会是一场很精彩壮观，而我们当观众的又能毫发无伤观看的战斗呢？

有呀！电玩界的非主流异色作品“超级机器人大战”就是了！在它出现之前，喜欢机器人的你怎么也想不到吧，这个集各家机器人于一身的构想竟然是借由GAME率先达成了这个统一整合的目标。

对了，为何要说“超级机器人大战”是电玩游戏里的非主流异色作呢？首先，相信热衷此游戏的玩家，基本上对日本卡通的涉猎应该有某一种程度之上，再者多半是冲着机器人的魅力而来的。许多玩家都玩过这款游戏，但能坚持玩到结局的人少之又少。换句话说：“超级机器人大战”对他们来讲，只是个凑凑流行热闹的“体验版”游戏而已；只因为，玩家对于各个机器人的原始故事背景的了解太少，而无法投入其中。

其次是，现在电玩业界内外，虽然没有正式的说法，但明眼人都看得出来，江湖老大的地位似乎已经确立。“FF系列”、“DQ系列”或是“超级马里奥”系列目前仍称霸一方，号令天下；我们姑且将这些最具有人气与口碑的游戏，这些足可颠覆业界势力平衡的游戏，称之为“主流派”的电玩游戏，应该是实至名归吧！相比之下，“超级机器人大战”有与它们抗衡的力量吗？

的确，我们不得不承认有酸葡萄的心理，“超级机器人大战”为何不够资格被称为“名作”呢？不过，玩游戏的目的应该不在于是否要在乎“名牌”、“主流”、“当红”，重点是在于，玩家能否体验到了真正的乐趣。

相信许多玩家初踏入电玩领域的启蒙游戏就是这“超级机器人大战”，并深深被其中的魅力吸引，同时也领悟到它能令你上瘾的那股惊人力量多么地可怕，这些原本都是曾经听闻，却又无法理解的现象。

也就因此，“超级机器人大战”成为许多玩家认定的第一电玩“名作”，只因它令我们体验到了无穷的乐趣。

相信各位读者们也都拥有被自己所肯定的“名作”吧？可是，很抱歉，今天这个场地已经被“超级机器人大战”给包租下来了，在这里除了机器人的话题外其它一概不谈，也请各位看官们容忍即将开始的放肆；至于无心“恋战”或鼓吹“反战”的读者们，就只好请各位暂且忍耐吧！

一心铲除邪恶

再现机械雄风

机器人大战系列发展史		
超级机器人大战	(1991.4.20)	GB
第2次超级机器人大战	(1991.12.29)	FC
第3次超级机器人大战	(1993.7.23)	SFC
超级机器人大战EX	(1994.3.25)	SFC
第4次超级机器人大战	(1995.3.17)	SFC
第2次超级机器人大战G	(1995.6.30)	GB
战斗机器人烈传	(1995.9.1)	SFC
魔装机神	(1996.3.17)	SFC
第4次超级机器人大战S	(1996.1.26)	PS
新超级机器人大战	(1996.12.13)	PS
新超级机器人大战特别版	(1997.4)	PS
超级机器人大战F	(1997.8.29)	SS
真·机器人战线	(预定98年)	PS

现在我们用“过去”、“现在”和“未来”的模式，和各位读者一起分享心得与经验，或许您是深藏不露的“超级机器人大战”的超级 FANS，也请您对此漏洞百出的文章包涵见笑，至于本文所要介绍及讨论的部分，将会分作以下几大项：

A.“超级机器人大战”的故事背景演变。
B. 辉煌的超级机器人战史博物馆。
C. PS 去年大作“新超级机器人大战”的作战回忆录。
D.“第 4 次机器人大战”的最终究极完全攻略(?)
E. 充满趣味的内幕情报大公开。
F. 您心中理想的超级机器人军团名单。

希望各位能与我们“奋战”到最后。

Ⓐ “超级机器人大战”的故事背景演变

当 1991 年 4 月 20 日，GAME BOY 的“超级机器人大战”(以下简称‘第 1 次’)开始发售时，没有人可以料想得到，这款游戏在日后的惊人发展吧？

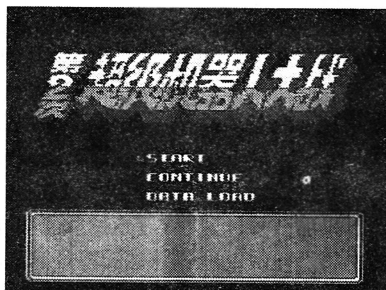
故事叙述宇宙怪兽基尔基尔刚在地球上设立了无数的电波发射塔，播放出怪电波控制了地球上的超级机器人，但其中有少数机器人幸免于难，幸存下来的机器人于是联手展开反击。一方面要从敌人手中救出可以成为盟军的机器人同伴，另一方面则同时逐个破坏发射塔；玩家必须经历过十三个舞台的战斗，并以打倒敌人首领基尔基尔刚为最终目标。

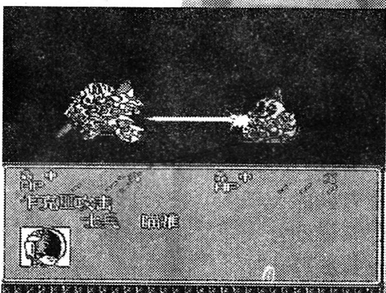


由于是第一个作品，整体来讲不是个可以让人有什么好评价的游戏。其次是“第一次”的系统不同点，在于机器人是独立行动的，并无驾驶员；且精神指令也只有玩家一开始选定的“主将”机器人才能使用。现在要买到这游戏的原版卡带，几乎可以说是“MISSION IMPOSSIBLE”了吧！



约半年多之后，也就是 1991 年的 12 月 29 日，“第二次机器人大战”(以下简称‘第二次’)在红白机上爆发了。而也是从“第二次”起，整个“SRW(‘超级机器人大战’的英文缩写)”的故事发展才开始有了一个明确的路线。这次的作品是描写由天才科学家本·卓尔达克所领导的 DC(ディバインクルセイダース)“圣十字军”，对抗众家超级机器人军团的模式，在之后的续作里也持续延用着。而 DC 这个名词，也因此成为“SRW”系列中时长期反派势力代表，就象“变形金刚”中的狂派一样。



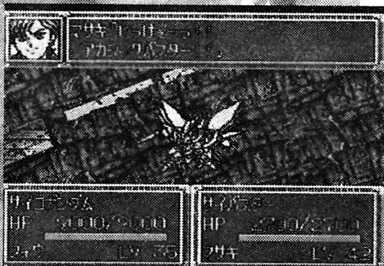


在“第二次”里的几个特定角色，也成为后来续作的出场常客，如魔装机神塞巴斯塔与安藤正树、格兰森与白川修、DC 夸耀的“头目级杂兵”机器人瓦尔西文等，只要“SRW”有新作，就几乎少不了他们亮相的份。

按着好久后的一年半，1993 年 7 月 23 日，“其貌不扬”却竟然“一举建功”的“第三次机器人大战”(以下简称‘第三次’)开始发售，而这也是“SRW”值得纪念的超任第一作。

在“第三次”的故事中，萨比家族接掌了在“第二次”最后战死的本·卓尔达克一手创建的 DC，继续着征服地球时的野心计划。而超级机器人部队也组织了“隆多贝尔(ロンドベル)”与之对抗；但是，从宇宙深处出现的神秘外星人“审判官(インスペクター)”，宣布对地球宣战，使得“隆多贝尔”部队面临了空前的危险。





“第三次”其实可以说得上是，一举让“SRW”系列响彻云霄的代表作。包含操作的顺手度，环环相扣的流畅剧情、紧迫又扣人心弦的战斗过程，几乎项项皆可拿到满分，的确是个不可多得的杰作游戏，保证值得买回家珍藏。而更重要的一点是，“第三次”将“第二次”率先引用的“固定驾驶员”制，改良成“可更换驾驶员”制，这个体贴玩家的设计大大地增加了游戏的乐趣及发展性；负责承包开发的 WINKY SOFT 在“第三次”上的表现实在是令

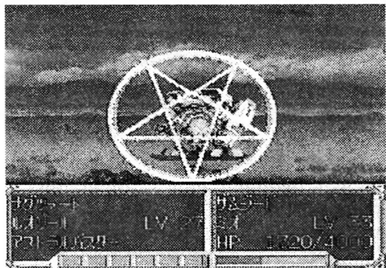


人赞赏。

以"SRW"系列的整体表现来，笔者的"偏见"认为，"第三次"应是其中评价最高的，其次才是"第四次"。



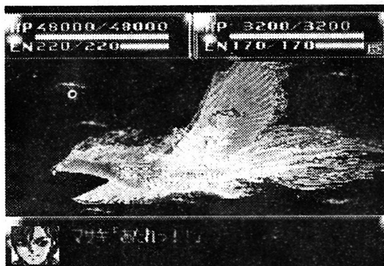
趁着"第三次"所带动的热潮尚未退却时，BANPRESTO立刻在隔年1994年3月25日推出了"超级机器人大战EX(以下简称'EX')"；这纯粹是属于外传形式的作品。舞台背景是发生在魔装机神的异世界拉·基亚斯里，与前作的不同的是，整个游戏是由三名主角的三大章剧情构成，但可借由该游戏独创的"ISS系统"使各章剧情相互连成一气。

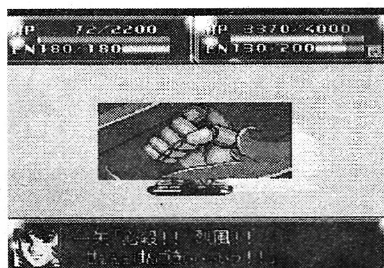


但由于"EX"的主角及重头戏都集中在魔装机神上，地球方面的超级机器人的出场率及活跃度比起"第三次"减少了许多。或许是这个缘故，"EX"的反应不如预期想象中的理想，这个结果，也迫使"BANPRESTO"在1995年3月17日发售的超任版"第四次超级机器人大战(以下简称'第四次')"中大大削弱了魔装机神的戏份



及战斗力；并另外将它们从"SRW"系列独立出来，在1996年3月22日推出了超任版"魔装机神"。由于"第四次"及"魔装机神"是较近年的作品，市面上也都有随手可得的资料，在此笔者就不再多费唇舌了。比较值得一提的是，"SRW"系列在这个时期面临了重大的决择，眼看着超任的王国霸业即将落幕，威风凛凛的任天堂64，"BANPRESTO"早早就在打算着该如何"转移产权"的主意了，而瓜分了大半电玩江山的PS以及SS，是眼前的唯一选择了。当"BANPRESTO"公开宣布



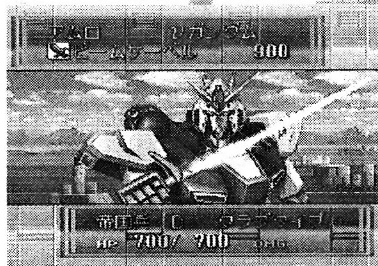


要将"第四次"移植到PS上发售"第四次S"时，整个动向就更加明显了。许多玩家也就是在这个时候才下定决心买了PS，这份押注也在"新超级机器人大战"公开发售日后得到了实



质及精神上的回馈。而7月25日发售的"F"让SS玩家再次感到了机器人们不会只在STATION上逗留的，光环是它们必来之地。

不过，电玩业界的动向是瞬息万

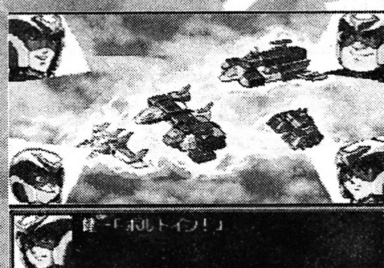


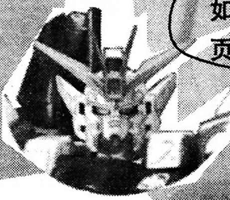




变的，未来还是充满着许多可能性的，有关于此笔者在后面会稍微谈到。至于第一阶段的故事背景演进的解说，笔者就此先告一段落，因为，后面要谈的会比较来得有趣多了，而篇幅的限制也是因素之一。





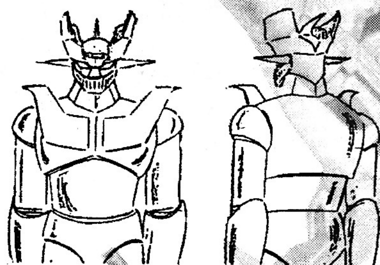


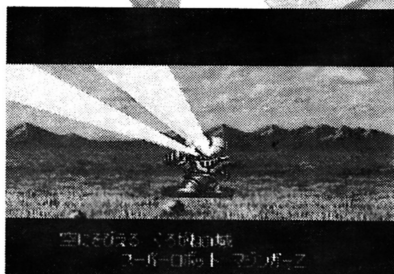
欲知后事如何，请看下页！

Ⓑ 辉煌的超级机器人战史博物馆

第二阶段要来介绍“SRW”系列中各个机器人的由来，碍于篇幅有限，比较众所皆知的高达（GUNDAM）部分就舍去不谈。另外，象是魔装机神或其它“SRW”中出现的原创机器人角色，也不在本篇介绍范围之内。

（1）魔神 Z（マジンガーZ）





也就是俗称的铁甲万能侠，特征为驾驶舱可与机器人本体分离且独自行动，代表性的必杀武器是胸前火焰（ブレストファイヤー）。魔神 Z 由驾驶员兜甲儿的祖父兜十藏博士设计制造，之后以光子力研究所为据点，接受弓弦之助教授的指挥，对抗由地狱博士及亲信阿修罗男爵、普罗肯伯爵率领的机械兽兵团。此部电视卡通影集于 1972 年首度播出，是位很“老当益壮”的超级机器人吧！

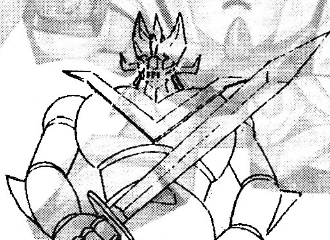
（2）大魔神（グレートマジンガー）

魔神三部曲系列的第二作，从古代沉睡中醒来的美克宁帝国，挟着先进的科技，组织了七大战斗兽军团准备重新征服地球。唯一能够对抗这批凶猛战斗兽的超级机器人。就只有甲儿父亲兜剑造博士制造的大魔神了。基本来说，大魔神算是魔神 Z 的强化版，造型上也更加帅气了许多。驾驶员是从 7 岁开始，被剑造博士收留、抚养的孤儿剑铁也。至于兜甲儿，则应“剧情需要”被送到美国留学，不过在剧情即将结束前终于还是让他重见天日，两大魔神连手粉碎了七大军团及美克宁帝国。战斗兽军团在当初



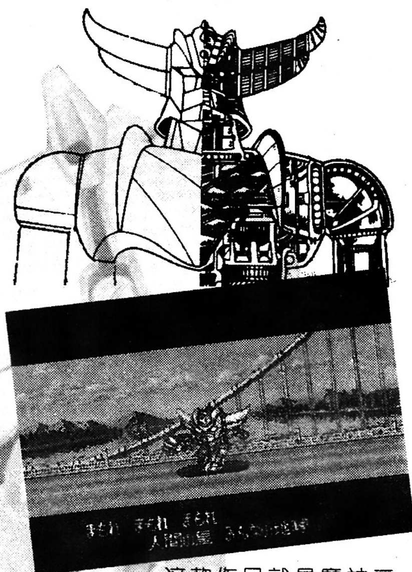


是个很有创意的构想，共有人类、兽类、鸟类、鱼类、爬虫类、昆虫类及恶灵类等七种属性，而分别交由超人将军尤里希斯、猛兽将军莱甘、怪鸟将军巴达拉、魔鱼将军安哥拉斯、妖爬虫将军德雷顿、大昆虫将军史卡拉贝斯及恶灵将军哈迪亚斯所率领，顶头上司则是暗黑大将军统一指挥。由于大魔神并非等闲之辈，使得美克宁帝国在一次战斗至少都是派出二只以上的战斗兽，而战斗兽的身体上必定有一具人类脸谱作为特征，讽刺的是这脸谱也是战斗兽一击毙命的要害所在。就当时来讲，大魔神算得上是“叫好又叫



座”了，但在热门度上与魔神 Z 比起来算是平起平坐而已。然而，大魔神所特有的必杀武器雷电破击（サンダーブレーク）及魔神剑（マジンガーブレード），却在无形中建立了日后机器人必定配备光电系及兵刃系两大必杀武器的模式，本作品是 1974 年播出的。

（3）UFO 机器人古连泰沙（グレンダイザー）



这款作品就是魔神三部曲的最终作，也是 SF 机器人版本的“王子复仇记”。从被贝加星连合军占领的家乡佛律德星逃出，驾驶着古连泰沙的王子迪克·佛律德来到地球上，以宇门大介之名隐身于宇宙科学研究所。一方面与宇门源藏博士合作，击退来犯的贝加星军圆盘兽；另一方面则逐步试图夺回佛律德星，找回失散的亲人。在 70 年代左右全世界吹起一阵飞碟研究热潮，因此，古连泰沙及敌人的圆盘兽的设计多少反映了当时的话题与流行。俗话说：“外来的和尚会念经”，由宇宙科技制造的古连泰沙自然是比前二具魔神要更来得强悍多了。不过就武器方面来讲没什么较具特色的，勉强算得上的也只有双勾镰刀（ダブルハーケン），还有就是可以组合支援装备史贝沙成为高速飞碟型态。至于贝加星军的敌方干部方面，由于造型上太过刻意强调外星人的夸张感觉，因此实在不怎么讨好。在此又特别值得一提的是，当年为迪克配音的富山敬先生已在年前去世了，也就是因为如此，“第四次 S”中的迪克才无



法"发声"；至于未来应是可以找到合适的代替人选的吧！

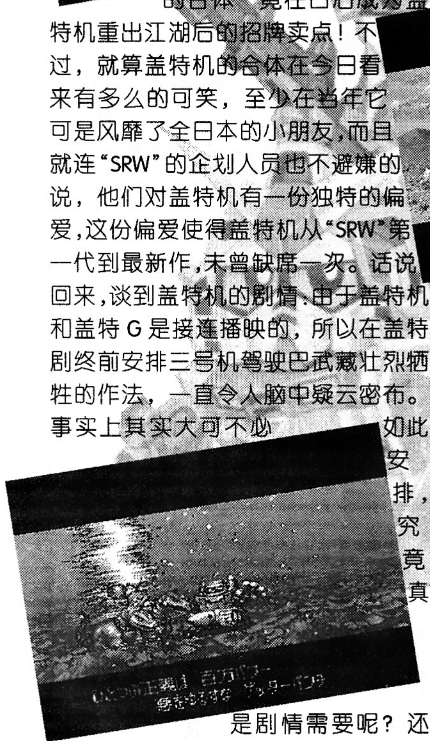
(4)盖特机器人(ゲッターロボ) VS 肯达G机器人(ゲッターロボG)



喔喔喔！合体机器人的第一架就是它了！1974年播出的三机三类型合体机器人盖特机，他们的对手是恐龙帝国。而盖特机的动力源盖特射线是恐龙的天敌，因此，保卫地球的重责大任就自然而然的落在盖特和早乙女研究所身上了。陆海空三类型变化合体是盖特机的一大特色，有趣的是，盖特机的合体变形一直被人垢病毫　而无道理可言，这个"毫无道理的合体"竟在日后成为盖特机重出江湖后的招牌卖点！不过，就算盖特机的合体在今日看来有多么的可笑，至少在当年它可是风靡了全日本的小朋友，而且就连"SRW"的企划人员也不避嫌的说，他们对盖特机有一份独特的偏爱，这份偏爱使得盖特机从"SRW"第一代到最新作，未曾缺席一次。话说回来，谈到盖特机的剧情，由于盖特机和盖特G是接连播映的，所以在盖特剧终前安排三号机驾驶巴武藏壮烈牺牲的作法，一直令人脑中疑云密布。事实上其实大可不必如此安排，究竟真是剧情需要呢？还是编导刻意换角？这点在当时的同好间引起了很多的猜测。从开始玩"SRW"时还在庆幸说原本原著中死于非命的角色总算可以"幸福美满到永远"，没想到"第三次"里还是又让巴武藏"阵亡"了，这或许是……命运的捉弄吧?你就安息吧，巴武藏。



总之，和恐龙帝国决战之后，早乙女研究所元气大伤、百废待举。除了补充替代驾驶员车弁庆之外，同时间积极重建新早乙女研究所，再加上强化十倍的盖特G也即将完成。可是敌人那边也没闲着，取代恐龙帝国再次发布征服地球宣言的是有角人类所建立的百鬼帝国。这个帝国由布莱大帝所率领，群居在海上移动都市"百鬼要塞岛"上，使用的机器人通称为"机械百鬼"，比起恐龙帝国来说，百鬼帝国的威胁显然要大得多了。而当我们再谈回到"SRW"的时候，却可以发现只有"第三次"里出现过二架"机械百鬼"而已，分别是蝴蝶鬼和铁甲鬼，除此之外就再也没有了，令人相当感到惋惜。事实上"机械百鬼"的设计感十分彪悍（豪鬼?），很有所谓"鬼"的意象色彩，是有史以来敌方机器人中少见的杰作，不知何故被"SRW"打入冷宫?说起盖特的武器那也是特色一堆了。



盖特机惯用的兵刃武器是战斧，搭配的光电系武器是盖特光束。除此之外，三号盖特机的柔道招式"大雪山风暴"也相当的别出心裁；而盖特G的武器多半承袭了盖特机，不过另外添加了更华丽的"雷霆闪光(**シャインスパーク**)"，突显所谓强化十倍力量的不同。

(5)勇者莱汀(ライディーン)

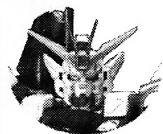
又一个沉睡了1亿2千万年的邪恶力量—妖魔帝国醒过来了，支配者巴拉欧大帝命令夏金王子指挥地球侵略军，派出化石兽，负责阻挡他们的便是莱汀了。莱汀是古代姆大陆的最高科技结晶，主角光响光由于具有姆大陆人类的血统，因而可以唤醒莱汀并驾驶它行动，而莱汀的据点科学要塞姆特隆都市的造型是个大贝壳，有趣吧?在剧情中期时，夏金王子"很快"便战死了。之后由豪雷巨烈及激怒巨烈兄弟档接任指挥权，所派出来的机器人称之为巨烈兽。在此时期时有一个突破性的安排就是，豪雷巨烈两方均会同时派出一只巨烈兽，但并不是要一起出击，而是要这两只先血拼一场，那边赢了就可以继续"挑战"莱汀；很多人一边看时一边想：好可惜哦！平白浪费掉一只，如果两只一起出去打不是更好吗?莱汀不输才怪！显然，当坏蛋的永远无法理解这一点，也难怪一直征服不了地球(笑!!!)。总之，在莱汀和光响光的奋战下妖魔帝国终于被消灭了，地球又恢复了和平。



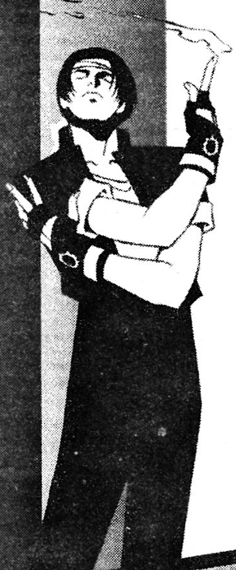


莱汀的武器一直给笔者很深刻的印象，它是第一架率先使用弓箭神弓(**ゴッドゴーガン**)攻击模式的机器人，同时也是首先采用本体变形攻击模式必杀技天神鸟(**ゴッドバード**)，以及超必杀技音波兵器天神吼(**ゴッドボイス**)的两个崭新概念，使得莱汀在机器人卡通发展史上，占了一席相当重要的地位。

(未完待续，请下次继续捧场。)



责编/SHADOW PHOENIX



’97 格斗之王

THE KING OF THE FIGHTERS ’97

机种:ARC
类型:FTG
厂商:SNK

THE KING OF FIGHTERS ’97

1997 年，我深情地呼唤你……

这句庆祝香港回归的歌词是否也是《KOF》拥趸们盼望《’97 格斗之王》的心声呢？大家准备好了吗，READY——GO! GO ON FIGHTING,, GO ON TO BE THE KING OF FIGHTING ’97!!!



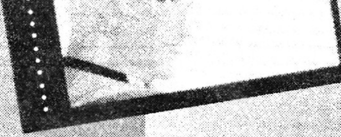




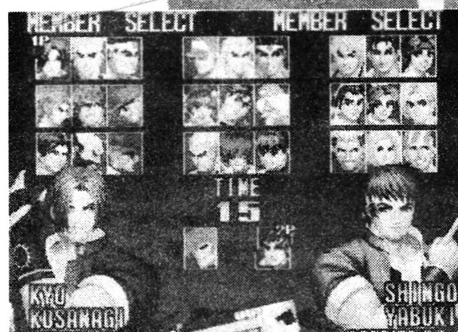


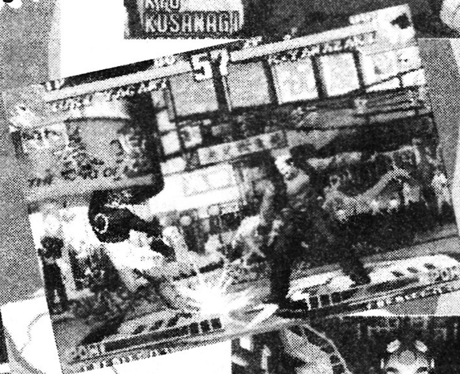






采，前辈给你上课，看好了啊！！！

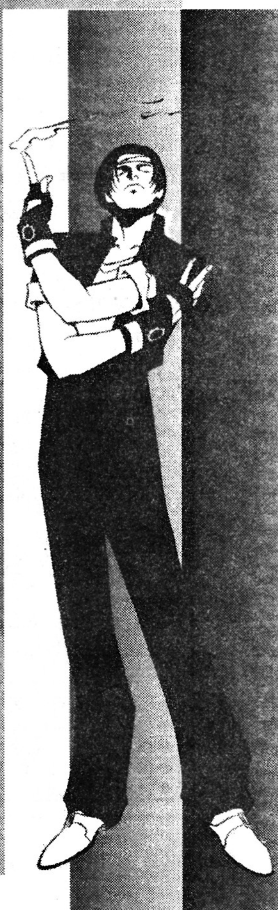




再起拳皇年度旋风



正邪之战即将公演！



STORY

上次大会中因为发生事故,《KOF'96》被迫在决赛前闭幕。有人说那次事件只是一连串恐怖活动的部分。不过,至于之后所发生的事件、发动事件的人是谁、有何目的、这个人去了哪里等等,都在一片神秘色彩下被忽略掉。

虽然发生了这样的事件,《KOF'96》大会仍然称得上非常成功。过了不久,格斗旋风再次卷起,多间巨大企业以赞助商身份要求举办KOF大会,同时世界各国亦发生同样的事情,就这样,"KOF'97"大会的筹备工作便逐步展开。

在大会决定举行的同时,世界各国的格斗家集结在预选会场。有人是为了一试自己的力量,有人是为了财富和名声而参加预选大会,而格斗迷就透过各种各样的媒体热切留意大会的进行。而在世界各地就开设了很多KOF斗技场。当然谁都知道大家所期待的不是普通的比赛,而是象上次大会一样,将会发生的意想不到事情。

能在这世界期待的大会中夺得"'97格斗之王"称号的会是哪一队呢?今次也会象上次大会一样发生意想不到的事情吗?如今,全世界的焦点都集中在这大会之上……

操作——《'94》《'96》悉听尊便

据厂方表示,在制作《'96》的时候,由于是第三作的关系,为了令玩法有明显的变化,所以对游戏系统作出大幅修改。但问卷调查的结果却显示,虽然对《'95》有所不满的玩家和自《'94》以来一直很深入研究《KOF》游戏的玩家都对《'96》有很高的评价,不过内容改变得太大却不能讨好喜欢《'95》的玩家。因此,在《'97》中就设定了两种模式——根据《'96》为蓝本,让玩者更能享受对战乐趣的《'97》标准操作模式"ADVANCE MODE"和以《'94》为蓝本,操作简单明了的"EXTRA MODE",让玩家自行去选择。

他们相信,有了除去了困难部分的"EXTRA MODE",便可以打开初玩者的市场了。

队伍——公开招募玩者意见

为了了解玩家对新一辑《KOF》的期望,SNK去年末就曾展开过一次公开调查,征求玩家希望哪些SNK人物出现在《97格斗之王》之中,SNK希望借此以提高玩家对新作的期待程度。相信有参加过这次公开调查的机迷都想知道自己所选的人物能否入选吧?而游戏本身亦相信能在一定程度上达一般机迷的要求。

改良——以《96》为原点

厂方认为,在制作《96》时系统作出了大幅修改,但因为作业内容问题而令游戏性未能充分表现出来。今次《97》就是以《96》为本,将上次表现不出的游戏性表现出来。

厂方又表示《96》的制作方法具备了扩张性,所以还有可能加入新系统。

演出——前所未有的表现效果

厂方也表示他们在今次也很著重演出效果。过去各辑《97格斗之王》的独特演出效果已在机迷的心目中建立了《97格斗之王》的世界观,而厂方表示在今次《97》中,为了表现新鲜感,厂方会从人物选择画面以至背景开场的表现上都会重新考虑。

另外,他们也希望在今辑《97格斗之王》中强调一种『世界大会』、『奥运会』般的盛大感觉。

《'97格斗之王'97》2大操作系统特点

在《'97》中游戏系统两种设定——"ADVANCE MODE"和"EXTRA MODE"两种不同模式是可以进行对战的。但两个模式的出招法是否有所分别就还未公布,下面所介绍的两个模式的内容还可能会有所修改的。

《'96》改良版——"ADVANCE MODE"

以《'96格斗之王》为基础作改良和追加新系统,为寻求更具深度的对战游戏的机迷而设的模式。

特点

○可使用继承自《'96》的部分系统。
○可以自行组队。
○POWER MAX时攻击力是1.25倍。
○POWER MAX时可以使用超必杀技。

《'94》拥趸派——"EXTRA MODE"

这是以《'94》为基础,省去了复杂系统的操作模式。

特点

○可以使用《'94》中的回避攻击等系统,而为了跟"ADVANCE MODE"取得平衡,会加入一些系统。
○可以自行组队。
○为了与"ADVANCE MODE"作出区别,人物颜色和画面显示都会有所改变。
○POWER MAX时攻击力是1.5倍。
○POWER MAX时不可以使出超必杀技。
○人物的基本性能跟"ADVANCE MODE"相同。

◀特殊操作方法

- ◆冲前:→→;一直把摇杆推前的话会一直向前走
- ◆后跳:←←
- ◆小跳:轻按↖或↗
- ◆中跳:前冲时轻按↖或↗
- ◆大跳:轻按↙或↓或↘然后按↖或↗(冲前时按↖或↗)
- ◆前紧急回避:同时按AB(→+同时按AB)
- ◆后紧急回避:←+同时按AB
- ◆GUARD CANCEL前紧急回避:POWER MAX时防御中AB(→+AB)
- ◆GUARD CANCEL后紧急回避:POWER MAX时防御中←+AB
- ◆超重击:同时按CD掣
- ◆GUARD CANCEL撞飞攻击:POWER MAX时防御中CD
- ◆受身(DOWN回避):DOWN前同时按AB掣
- ◆解拆投掷:在被普通投技捉住时同时按AB掣
- ◆蓄气:同时按ABC掣
- ◆挑拨:同时按BC掣

特殊操作方法▶

- ◆冲前:→→
- ◆后跳:←←
- ◆大跳:轻按↖或↗
- ◆回避攻击:同时按AB掣
- ◆超重击:同时按CD掣
- ◆受身(DOWN回避):DOWN前同时按AB掣
- ◆解拆投掷:在被普通投技捉住时同时按AB掣
- ◆蓄气:同时按ABC掣
- ◆挑拨:同时按BC掣

主角队



对自己的存在价值有所怀疑的红丸、知道日本柔道界陷入危机而决意回归柔道界的大门,和经常梦见自己跟一个神秘人物苦战的京——三个人带着各自的苦恼第四次参加KOF大会,希望找出答案。稽古场门前的大门,在海港旁一片火光升烟中的红丸,眺望着大会招待状的京,三人齐声说道:"明天……"

龙虎队



极限流的道场一日受到一个拥有不寻常杀气的男人袭击,为了追查这个踢馆者身份,坂崎琢磨离开了场,并指示良、由莉和罗伯特三人去参加KOF大会,夺取冠军,以回复极限流的威信。三人畴躇满志,遥看道场上空傍晚火红的霞光……能将"龙虎乱舞"发挥到极限吗?

'97特别队



在吉斯的命令下,比利要跟山崎、玛丽组队参加KOF大赛,不过吉斯的真正目的,是要比利去调查八神庵。另一方面,受雇去调查山崎龙二的BLUE MARY就觉得委托她的人有可疑。今次KOF大会会否卷起新的旋风?以我流喧哗空手为格斗门派的日本大哥形人物山崎龙二、擅长棒球的美国女侠BLUE MARY以及来自英伦的吉斯手下——比利,作为'97 SPECIAL TEAM能否给你带来特殊的感觉进而证明他们确实是一队特殊队伍呢?

新女性格斗家队



在联络不上香澄和百合要跟兄长出赛的情况下,(香橙也够倒霉,出现一次就不见了。)本来不知火舞和京也不祈望可以参赛,不过在主办者之一的神乐安排下,三人竟一同组队出赛。到底这队新的女性格斗家队实力如何?在《'96》中神乐可是中BOSS啊!

饿狼队



在机场东丈碰见了闷闷不乐的安迪,相对于东丈对参加KOF大会的热切期待,安迪显得不太积极。而特瑞更在父亲的墓地处从BLUE MARY口中得知这次大会可能在背后跟吉斯有所关连,在半推半就的情况下,三人又一次决意组队参加KOF大会。

怒之队



在一次任务中,莉安娜发现一个受伤的少年令她勾起一段过惨剧的记忆,因而在任务中犯错。三人要接受停职处分。机灵的拉尔夫为了要令精神状态不稳定的莉安娜回复过来,提出参加KOF大会,再度显示"怒"的力量。

超能力战士队



本来他们三人仍对参加KOF大会悬疑未决，但一天，雅典娜收到一封拥趸的来信，知道有人因自己的战斗而得到勇气，于是在椎拳崇的协助下，说服到师傅镇元斋。三人再次踏上KOF的舞台。青空中回荡着雅典娜和椎拳崇天真而纯洁的笑声……

金家藩队



金家藩认为陈可汉和蔡宝健还是"教育不足"(不知到世纪末能否教育好?)，于是三人每天还是进行修炼。这个时候，韩国电视台的一部纪录片要求拍摄他们，而内容的其中一环便是出席KOF大会，于是金师父带领两位冥顽不化的徒弟再度踏上艰难的旅程……

个人参赛队



在上一次大会中，八神庵开始自我崩溃。在神乐的安排下，八神庵以个人名义出赛。不过，八神的脑中经已被对草雉京的憎恨所支配，他要以打倒草雉京来显示他的强横。看到他的样子还是那么前卫，希望他的胜利笑声还是那么夸张(AHAHAHAHAHA……)



这名只是普通高中生其实是草雉京的同一所学校的后班生。上届KOF大会时，草雉京就有了一种将草雉武术发扬光大的憧憬，拥有正直和努力性格的真吾便成为了合适的人选。也许仅得到草雉一半技艺传授的原因，此时的他还不会烧出那红色的夺命火炎，明年的KOF大会举办时他会与草雉京一决高下吗？(太不讲师徒感情了吧!)

新面孔队



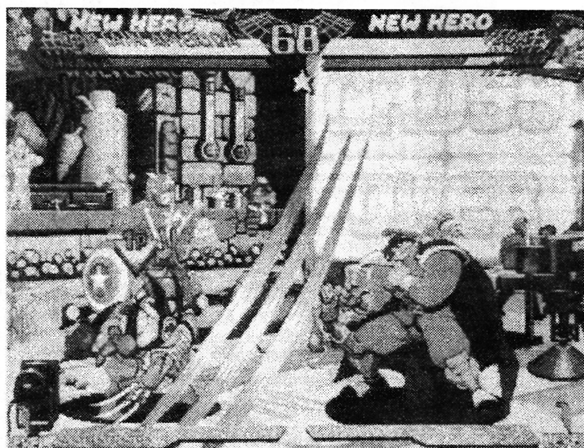
由七枷社率领的NEW FACE TEAM实际上是一组乐队，很长时间以来与对立乐队间的麻烦事件层出不穷，而发生麻烦事件的原因就是关于KOF的商业广告(CM)究竟由谁来拍的问题，且此时距乐队公演只有两个月的时间了。一个男人的身影不断闪现在七枷社的眼中，最后，七枷社终于决定参加KOF大会，以期能够解决问题……



由于交稿时间仓促，其中错误之处敬请广大读者明鉴，以此致歉！

责编/SHADOW PHOENIX





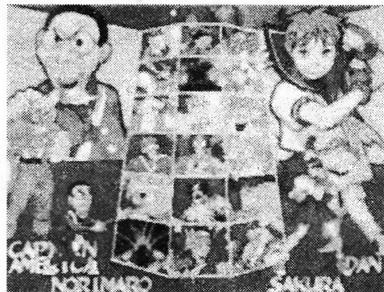


超级漫画英雄对街头霸王

ARC　厂商:CAPCOM　类型:FTG
发售日 97.7

哇，前几天刚刚与风马玩毕街机版的《X—MEN 对街霸》，我的"无敌乱搓系"必杀技又现辉煌，在我的调遣下，豪鬼与肯的合体必杀技已将满血的隆轰死，这种感觉真是爽啊，当时风马与一群观众都不约而同地流下了口水（事实上只有风马的流了下来……）。胡拽一通之后转入正题：CAPCOM 的最新力作《超级漫画英雄 VS 街头霸王》不仅继承了《X》(简称)的所有优点，而且将战斗更绚丽化，且系统更臻完善化。

角色共有 18 人，包括来自两大知名 GAME 的人物 17 位，还有位就是著名的节目主持人木梨宪太郎所扮演的宪麻吕（也许大家并不熟悉，但他在日本可确实很有名的哦！）另外本作中还加入了一个名为"VARIABLE ASSIST"的新系统，可从自己的搭档处得到援护攻击，具体请看左边的介绍。另外还会有种 EASY MODE，请看本期彩页（有些系统请参看本刊去年 12 期的《格斗天书》或《'96 下半年合订本》中有关《X》的文章，此处不再赘述）。



VARIABLE 系统简介

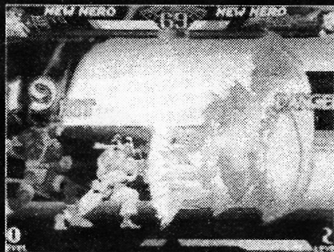


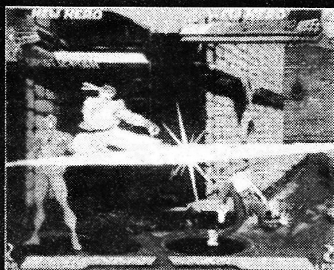
VARIABLE ASSIST

◀新系统。是叫出伙伴向敌手作援护攻击的概念，就是"可变助攻"的意思啦。具体指令即是同时输入中 P＋中 K。

VARIABLE COMBINATION

▶即与《X》同样的合体必杀技，消费 2 人气槽的超力杀招。具体指令是同时输入↓↘→＋重 P＋重 K。



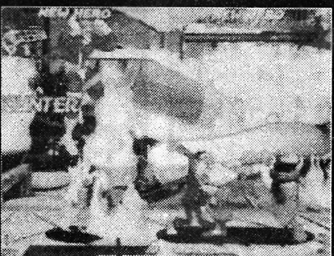


VARIABLE ATTACK

◀与《X》一样的指令同时输入重 P＋重 K，即换人。那样画面外的角色又会很帅气地呈飞踢状进入战场，换下的角色会慢慢进行体力回复。

VARIABLE COUNTER

▶指令即是同时输入←↙↓＋重 P＋重 K，即在防御敌手攻击时输入指令，搭档便会闯入攻击，但不会出现角色替换，负责防守的角色会撤退。





▲"宪氏"重拳很搞笑吧，但威力就不俗啦！

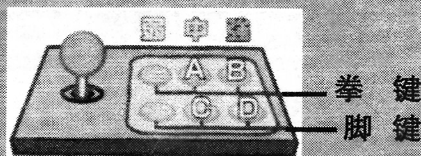
▲宪麻吕与异形的合体超杀是也。

▲▶一看就知道是个类似"金凯利"或"周星驰"的家伙。

■招式注释

P:拳　　K:脚　　倒地回避:被攻击"吹飞"时←↙↓+P
受身:落地瞬间→+中P或重P
超级跳跃:↓↑或KKK　　★:超必杀技

操作方法

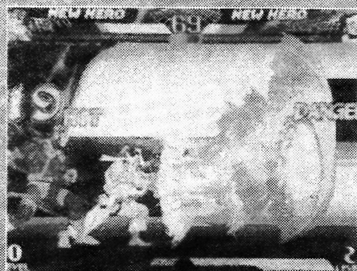




被称为波动拳的…… 隆

虽然没有什么新技出现,仍以波动拳和升龙拳作为攻防的中心。初心者会很快掌握这位传奇大侠的出招的。

波动拳	↓↘→+P	(A)
升龙拳	→↓↘+P	(B)
龙卷旋风脚	↓↙←+K	(C或D)
★真空波动拳	↓↘→+PP	(A+B)
★真空龙卷旋风脚	↓↙←+KK	(C+D)
空中开始技	蹲下强P	

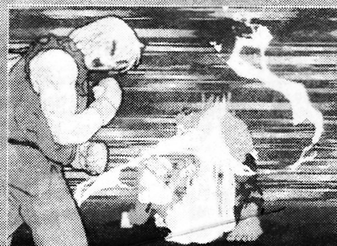




被称为升龙拳的…… 肯

本作开始"神龙拳"也有了对空攻击了,跳起后向空中的敌手打出强烈的一式。前作《X》中是一条火龙缠身,本作更是电闪雷鸣啊!

波动拳	↓↘→+P	(A)
升龙拳	→↓↘+P	(B)
龙卷旋风脚	↓↙←+K	(C或D)
★升龙裂破	↓↘→+PP	(A+B)
★神龙拳	↓↘→+KK	(C+D)
空中开始技	蹲下强P	





舞动速度的女斗士 春丽

招式有所变化,基本上全是"搓"系招式。超杀"气功掌"仍是大得骇人,几种必杀技组成连续技的威力几乎可以说是速度与力量并存的。

气功拳	←↙↓↘→+P	(A)
天翔脚	→↓↘+K	(B)
百裂脚	K连打	(C)
旋圆蹴	→↘↓↙←+K	(D)
★气功掌	↓↘→+PP	(A+B)
★千裂脚	↓↘→+KK	(C+D)
★霸山天翔脚	→↓↘+KK	
空中开始技	直立强K	

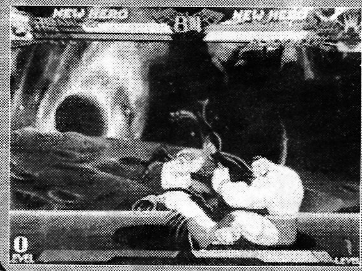




我抱,我抱,我抱摔…… 桑基尔夫

以强力投掷背摔技为武器的俄国大壮的力量想必大家都见识过了吧,本作更是再次显示那式式一击必杀的时候。

螺旋打桩	近身摇杆一圈+P	(A)
双截旋风拳(快速旋风拳)	三P同时按(三K同时按)	(B)
飞行力量炸弹	←↙↓↘→+K	(C)
碎金掌	→↓↘+P	(D)
空中俄式扣篮	→↓↘+K	
★终极原子弹爆炸	近身摇杆一圈+PP	(A+B)
空中开始技	蹲下中P	

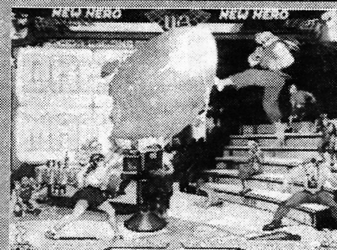




天才格斗女高中生 樱

追随隆到了这里?本作招式指令有所改变,其中最明显的就是"波动拳"变为向斜上空中打出的"波"了,赢了还会扭扭身体吗?

盛樱拳	↓↘→+P	(A)
波动拳	↓↙←+P	(B)
春风脚	↓↙←+K	(C或D)
★乱樱	↓↘→+PP	(A+B)
★真空波动拳	↓↙←+PP	(C+D)
★春一番	↓↙←+KK	
空中开始技	蹲下强P	





尤如鬼神的格斗家 豪鬼

基本上与隆的招式差不多(废话,是他师叔吗!),"天魔空刃脚"变成了空中技,其他的招式仍是那么华丽,不愧为"掌握最强格斗术之鬼"啊!

豪波动拳	↓↘→+P	(A)
豪升龙拳	→↓↘+P	(B)
龙卷斩空脚	↓↙←+K	(C)
阿修罗闪空	→↓↘或←↓↙+PPP或KKK	(D)
天魔空刃脚	空中↓↘→+K	(空中D)
★灭杀豪波动	↓↙←+PP	(A+B)
★灭杀豪升龙	↓↘→+PP	(C+D)
★天魔豪斩空	空中↓↘→+PP	(空中C+D)
空中开始技	蹲下强P	







瑜珈神功的盖世传人

达尔锡

动作迟缓得让人能哭出来，不过普通技的有效范围很长，且招式刁钻且凶狠，尤其是"大火"会烧你个体无完肤的，何时他才能练就和其凶猛招术一样的高速度呢!?

瑜珈火球	↓↘→+P　(A)
瑜珈大火	→↘↓↙←+P　(B)
瑜珈天火	→↘↓↙←+K　(C)
瑜珈隐身	→↓↘或←↓↙+PPP或KKK (D)
★瑜珈神火	↓↘→+PP　(A+B)
★瑜珈脚鞑	↓↘→+KK　(C+D)
空中开始技	直立中P



精神力UP还健在吗?

维加

以飞行道具"精神能量弹"及"恶魔双截踢"作为进攻对手的主战力。但指令已改为"搓半圈"，不再是"蓄力型"的了。这位魔王般的将军能否一统天下呢?

精神能量弹	←↙↓↘→+P　(A)
精神力场	→↘↓↙←+P　(B)
恶魔双截踢	←↙↓↘→+K　(C)
恶魔空踏	↓蓄↑+K　(D)
飞行	↓↙←+KK
★超精神力爆击	↓↘→+PP (A+B)
★超级双截踢	↓↘→+KK (C+D)
空中开始技	直立强P



我永远是最强的

丹

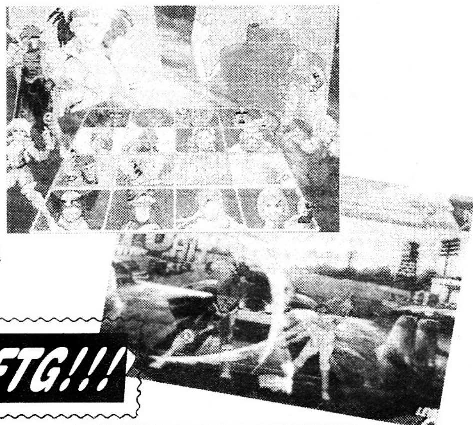
本作加入的"多关照火引"也是一式威力无甚加强的必杀技，其他招式均继承《街霸 ZERO 2》中的所有招式。唉，还是那么弱!

我道拳	↓↘→+P　(A)
晃龙拳	→↓↘+P　(B)
断空脚	↓↙←+K　(C)
多关照火引	↓↘→+K　(D)
★震空我道拳	↓↘→+PP　(A+B)
★晃龙烈火	↓↘→+KK (C+D)
★必胜无赖拳	↓↙←+KK
空中开始技	直立强P

回顾

在了解《超级漫画英雄 VS 街头霸王》的同时，我又不由自主地想到那款曾令我血脉沸腾的作品《X—MEN 对街霸》，由于《超》的资料有限，许多人物的图片未能及时搞到手(风马语：搞什么搞?)所以委屈大家与我再次回顾一下《X》的精彩画面吧，好歹本集被称为是《X》的续作，两者之间也有些血缘关系呢!





与本作血脉相通的华丽FTG!!!

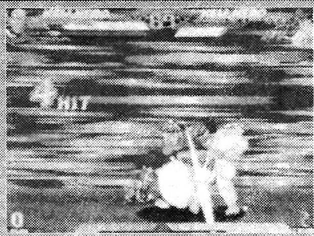


顽皮角色多人

宪麻吕

著名节目主持人木梨宪太郎进入GAME世界的第一作，不知道有多少人会选择这位有着典型日本人外貌的小老头(?)。

超级战斗棍棒珠宝	↓↘→+P　(A)
巨大战斗跳跃	→↓↘+P　(B)
旋转力量军团	↓↘→+K　(C或D)
★超凡强力奇迹珠宝	↓↘→+PP　(A+B)
★终极杂耍个人记忆	↓↘→+KK　(C+D)
★终极密封冠军	→↓↘+PP
空中开始技	直立强K



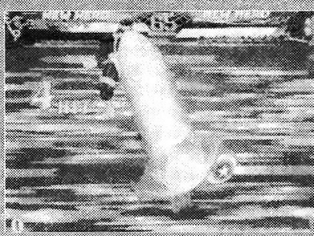


我是X-MEN领袖

塞克罗普斯

基本上他还是与以前一样，各种必杀技还是以光束攻击为主，其中"超光子爆破"的破坏力之大简直可以说是匪夷所思。

光子爆破	↓↘→+P　(A)
飞升勾拳	→↓↘+P　(B)
塞氏脚	↓↙←+K　(C)
锁颈落	←蓄→+K　(D)
★终极光子爆破	↓↘→+PP　(A+B)
★超光子爆破	→↘↓+PP　(C+D)
空中开始技	直立中P



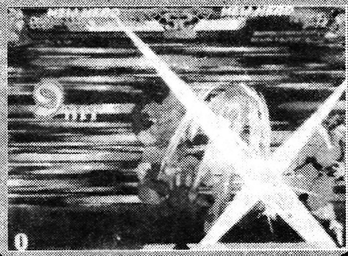


头号杀手上尉

美国队长

"终极星条旗"是连续输入"星条旗"指令的强力超杀。队长将手中星盾飞出后绚丽景象是否还历历在目呢?

银色狂斩	↓↘→+P　(A)
星条旗	→↓↘+P　(B)
突击星辰	↓↘→+K　(C)
★最终正义	↓↘→+PP　(A+B)
★终极突击星辰	↓↘→+KK　(C+D)
★终极星条旗	→↓↘+PP
空中开始技	直立中P或蹲下强P

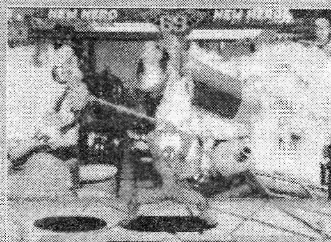




我爬，我爬，爬爬爬
蜘蛛侠

具有高速运动能力，蛛丝所及范围颇广，且作为飞行道具对敌手颇起牵制作用。注意克制他的高速性啊！

招式	指令	
蛛丝球	↓↘→+P	(A)
蜘蛛刺	→↓↘+P	(B)
蛛丝摇荡	↓↙←+K	(C)
蛛丝投	→↘↓↙←+P	(D)
★极限蜘蛛侠	↓↘→+PP	(A+B)
★电击晨光	↓↘→+KK	(C+D)
空中开始技	直立中P	

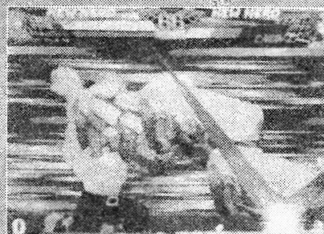




绿色医界巨人
变形侠医

这位模样可怖、力拔千军的人物就是大名鼎鼎的侠医了，他的招术均是以伽马射线为名的，庞大的身躯动作不灵活是自然的。

招式	指令	
射线真空网	→↘↓↙←+P	(A)
射线扣篮	↓↘→+P	(B)
射线突击	←蓄→+K	(C)
射线突击(对空)	↓蓄↑+K	(D)
★射线蛛丝	↓↘→+PP	(A+B)
★射线撞击	↓↙←+PP	(C+D)
空中开始技	直立强K或蹲下强P	

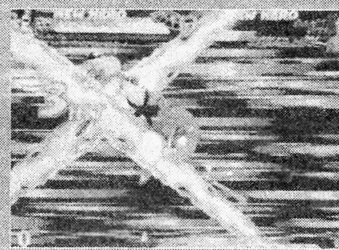




挠、抓、撕、咬……
狼人

以利爪和速度对敌进行血腥杀戮的突击战士，早在《X—MEN》时代他就以此称霸一方了。

招式	指令	
冲天爪	↓↘→+P	(A)
旋风爪	→↓↘+P	(B)
钻飞爪	中P+轻K+一圈	
★冲天爪X	↓↘→+PP	(A+B)
★致命利爪	→↓↘+KK	(C+D)
★X兵器	→↓↘+PP	
空中开始技	直立强K	

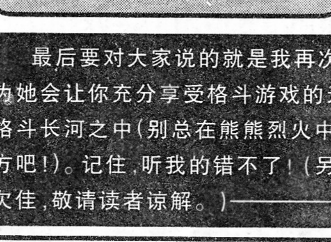




邪恶异化歌舞伎
红色欧米加

这位狂妄的歌舞伎者以其独有的"欧米加"行走四方，本作中加入的"欧米加碎杀"是加入了空中判定的招式，注意啦！

招式	指令	
飞索	↓↘→+P	(A或B)
体力吸收	P连打	
X POWER吸收	K连打	
欧米加直击	↓↘→+K	(C或D)
★欧米加死亡索	↓↘→+PP	(A+B)
★欧米加碎杀	空中→↓↘+PP	
空中开始技	直立中P	

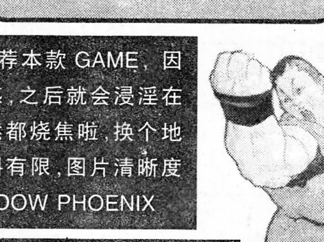




心是什么颜色的？
黑心

必杀技虽然很少，但3款超杀的力量却是威力超大的，可以说一旦打中对手，离胜利就不远了，果然心很黑啊！

招式	指令	
暗黑雷电	←↙↓↘→+P	(A)
无限杀	→↘↓↙←+P	(B)
★咒世面具	↓↘→+PP	(A+B)
★判决	↓↙←+PP	(C+D)
★黑网之心	↓↘→+KK	
空中开始技	直立中P	





外星来客，杀人狂徒？
异形

十分难操纵的来自未知异次元的谜之生命体，指令简单，但用好了不易，且"蓄"系招式的威力也偏小。

招式	指令	
魔力混和	←蓄→+P	(A或B)
魔力碎杀	←蓄→+K	(C)
恶魔主义	→↘↓↙←+K	(D)
★混乱次元(需3级气槽)	↓↘→+PP→中或强攻击	(A+B)
★混乱精神	↓↘→+KK	(C+D)
空中开始技	直立中K	



最后要对大家说的就是我再次郑重推荐本款GAME，因为她会让你充分享受格斗游戏的无敌快感，之后就会浸淫在格斗长河之中(别总在熊熊烈火中了，不然都烧焦啦，换个地方吧！)。记住，听我的错不了！(另：因资料有限，图片清晰度欠佳，敬请读者谅解。)——————SHADOW PHOENIX

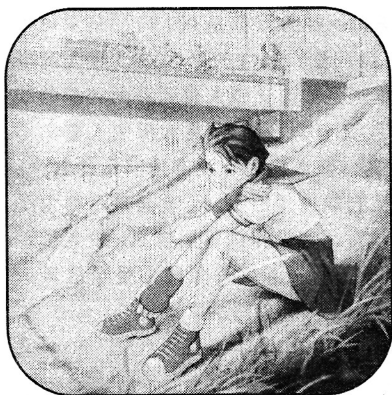
英雄突破漫画重围灿烂再放美氏利坚荣光

霸王无路转头迷阵辉煌又现快打旋风新装



责编/SHADOW PHOENIX





游戏制作入门(十六)

气氛的营造

文/魔法师

(编者按：此次叶大魔法师为我们带来的就是关于GAME中气氛的环节，相信许多玩家们对于游戏的气氛都是很重视的，想想一个异常恐怖的GAME，其间所弥漫的令人战栗之气氛真的会让你身临其境，充分享受那种令你喘不过气来的压抑感觉吧！想来叶大魔法师此时正沉浸在《街霸Ⅲ》的"霸王"气氛之中吧，而我却要在这排他的版，UNFAIR，I WANT TO ……)

哇哇哇，放假了，放假了，放羊了，放羊了……

宠物蛋你有了没？很有新意的游戏，尝试一下吧！我认为他(不是"它"?)的有意思在于他的"实时"。一旦开始游戏，时间就不停止，不论你有什么事，你的宠物总会毫无顾忌地呼叫你，你没法存盘、没法暂停。宠物蛋真的给人一种存在的感觉，这也是许多游戏所达不到的。你可以感到他的气氛，感到他的存在，这就是他的内涵所在之处吧，也是宠物蛋成功之秘籍。不过听说将有GAME BOY和PC的移植，觉得可能会失去宠物蛋的闪光点——实时，还不如去玩《美××梦工厂》。

游戏中气氛的营造是极具技巧性的一个环节，气氛可以成为游戏成功的一大因素，甚至可以成为主要因素。表达气氛的媒介可以是纯粹视觉上的、纯粹听觉上的、视觉听觉混合的，甚至是各种视觉听觉上的隐蔽的暗示。暗示则是最具技巧性最有效的手段，不过也是最难运用的。

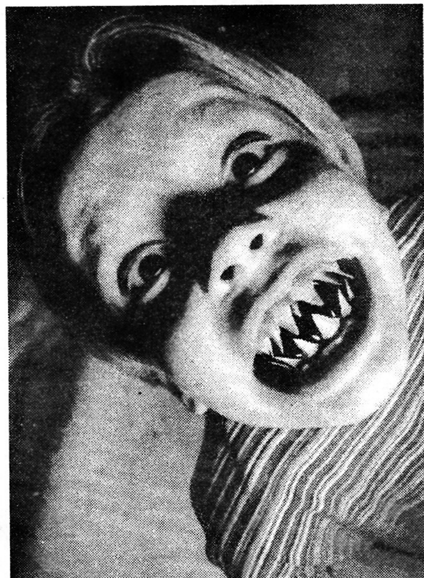
视觉上的气氛营造，可以从各种漫画、影视作品中学到(最好不要从国内学，原因嘛……)。给我印象最深刻的是香港著名导演徐克的电影，好象有些跑题，嘻嘻，没关系。大漠黄沙、狂风呼啸、酷哥的人影由远而近。青山绿水，突然呼地一声，惊鸟乱飞，预示危机的临近。视觉上的气氛营造其实很简单，将人物置于恰当的环境中，环境的变化与事件的变化相呼应，柔情绵绵则配上流水清清，大祸将至则配上阴雨连绵，大团圆嘛就配上日出时的阳光灿烂。其实就是这样，不过可以看到上面的例子是很俗的，要想真的达到好的效果，还要自己努力构思一些精妙的想法，不要落入俗套哦！

对于游戏来说，以电影的水准来要求显然不可以。游戏由于成本和形式的关系，其背景的重复性比电影等严重的多，不过这也可以成为优点。利用重复性，可以构造性格的背景，这和刻画人物性格也有关系。什么是性格的背景呢？就是可以充分体现人物性格的或可以充分反映当时事件气氛的背景。举个例子吧，《乱马1/2》中的玫瑰小太刀在原作中每次出现，都会伴有玫瑰雨，如果在游戏中每个有她的场景都有下玫瑰雨，那是不是很有气氛？她的性格特点也烘托出来了。还有，假设游戏中有个自恋狂，当然是反派，在他或她的住所所有的物品都被做成他(她)的样子，从屋子到饭碗，都是他(她)的样子，很有个性吧。性格的背景，又一把握在游戏设计者手中的利刃！

火上浇油，又一把利刃！在原有事件上，按需要夸张加重，达到给人的深刻印象。比如要描写公共汽车的拥挤，就要把时间定在炎炎夏日七月的正午，烈日当头，公共汽车上通风不畅，大家挤呀挤，热啊热，俺要不成了！(俺是谁?)如果放在一个雪天，那可能让人感觉到，啊，37摄氏度的人们挤在一起，真是温暖啊！夸张嘛，就是让一个人倒霉到底，喝凉水都塞牙，走福运就走福运到底，天上掉馅饼。当然这只是在一段时间内，如果整个游戏都这样，那也太夸张了，不可以，不可以的！

听觉的气氛营造，本人是门外汉，浅浅的聊一聊吧。一般，听觉的气氛营造也是通过变化来实现的。比如音乐的突然开始和突然截止、旋律的改变、节奏的变化，都可以来营造气氛。大家最熟悉的就是《街霸》中快KO时音乐节奏加快。还有很多游戏用主题曲的各种变奏来营造不同的气氛，也是一种简便实惠的方法，还可以使主题曲深入人心，真的很实惠。还记得《樱大战》中那首动听的《如花少女》吗？一想就会马上联想到一幅浪漫的画面……

掺杂各种音效也是极其有效的办法。还记得《ALONE IN THE DARK》中主人公落下深渊时的叫声吗？啊——，



▲可怕吧，这只是美版的游戏附设"Game Shark"(游戏鲨鱼)的97年广告。虽然不是GAME，但气氛很不错吧！

不是我，不是我，是他啦！至今仍未忘记，印象颇深刻！良好的利用音效，噢，又一把利刃。(SHADOW 语：原来叶大魔法师是贩刀的啊！有许可证吗？)

单用视觉和听觉恐怕只有无声电影似的游戏和音乐小说(《REAL SOUND》?!)，大多数情况下都是视觉和听觉联用，相辅相承，发挥最大的 POWER。

视觉和听觉联用很重要的一点就是和拍。不要以为很容易，看看国内的很多电视剧吧。配套的图象、配套的音乐、配套的音效，才可以真正营造气氛。否则存在不和协的因素，轻者使人发笑，重者玩家来一句“什么玩意！”，亲密度减 70，遇到极端的便被抛弃了。不过这只是传统的意见，在特殊的地方，精妙的运用不和谐，可以达到 SUPER 的效果。从鸟山明的漫画《阿拉蕾》以来，“严肃——爆笑”的套路变得很流行。“严肃——爆笑”，就是人物严肃的出场，严肃的对白，严肃的行动，而结果却是可笑滑稽的，吃话梅的超人便是典型的此类人。实际上是运用了对比的方法。在游戏中也可以用此套路，用严肃的画面配上滑稽的音乐，当然，不要乱用，而且用的太多也就无谓了。

下面就是拥有 SUPER 能力的暗示。

暗示，是用各种迹象激起玩家的遐想，利用玩家的想象力，让玩家自己去推测接下来会如何，然后再展示实际存在于游戏中的东西。

暗示来自一切它可以来自的事物，哈哈。多看看侦探推理小说，会让你领悟到一些的。(你是 007 吗？)暗示可以来自某人不经意的手势、没有抽完的烟、本该有人的空屋。掌握暗示的最大难点是如何让别人感到藏的较深的暗示。暗示，既要有“暗”，又要有“示”，藏得太深别人察觉不到也就失去了它的意义，摆在面上有没有的暗示的含义，好难呀！以前，本人被刊载的爱情漫画，就是暗示得太暗了，结果没人了解人物对话和动作的深层含义，没人了解我是花了心思在每一笔上的，弄得好象通俗爱情故事似的，有点白忙一场的感觉，呦，好象跑的太远了……，总之，就是要暗示的让人明白，好象有些自相矛盾？(SHADOW 又语：悄悄告诉大家，叶大魔法师小时候有一个梦想——就是成为琼瑶那样的爱情小说大师哦！JUST A JOKE！)

常常有说什么什么被看不见的线牵着走，其实就是暗示的作用。一联串的暗示，如果使用好的话，就可以牵着别人走了。那么，催眠术是不是也是这个原理呢？

不过，使用不好的话，负面效果可是很强的！如果玩家被你暗示的满世界乱窜，那可就不好了。多练习啊！大家都成为催眠师哦！

听说西单华威进了《街霸 3》，不聊了，我要快去，快去喽！

下次在见吧！(不是别字，相信叶大魔法师要对大家说的是下次在这里再见吧，他会有这么冰雪吗……)

责编/SHADOW PHOENIX







——桔右京

◆名门閨秀都为之心动的西革果大侠



PLAY STATION 光头修复经验谈



文、图/雨隼　协力/Z·L

索尼公司的 PS 主机正在国内普及开来，而使用"飞盘"以致于损坏激光头的事件，也已屡见不鲜。轻则出现挑盘、片头或动画停顿变慢、中途死机等现象，重则读不出盘。本文谨提供 PS 光头的修复经验，广大 PS 玩家可作参考。那么，GO！White－Wind！(《FF Ⅶ》中最强的全体回复魔法"ホワイトワインド")

PS 主机采用的是先进的三光束激光系统，集激光发射器、激光接收器于一体，体积小于同类产品。PS 的原版盘采用了能大大提高激光反射率的制造工艺，使激光头能轻易读出盘上信号。若只用原版盘的话，PS 主机能无故障使用很长时间。但现在的 PS 机大多能直接读国产光盘，然而有些国产光盘质量不过关，盘面多有划痕、水纹，激光反射率低，使激光头不得不加大激光强度去读盘。经过一段时间后激光头便会衰老，加上灰尘的堆积便会出现种种异常现象以致损坏。

当读盘不正常时请先做如下检查：

1. 检查激光头上是否有灰尘或油污。
2. 检查盘片是否不清洁或有严重划伤。
3. 放入游戏盘，将主机倒置后开电源，看能否正常读盘。

若换新盘、用棉签蘸清洁液(一般为无水乙醇)清洗光头物镜后仍无法正常工作后，可先做如下修复：

1. 打开机器上盖。
2. 小心轻拔光头棕红色排线边的黑色小卡子后，将排线轻轻拔出。
3. 拔下位于光头排线右侧四根线一起的小排插。
4. 取下光头后，在其反面用小改锥挑动传动电机齿轮，使光头移至中部。
5. 用小十字改锥起下光头正上方主电机旁两枚黑螺丝后，用手向后轻推上盖。
6. 取下上盖后，将光头移至最后部，从反面(底部)轻轻将侧边白色转动齿顶出。
7. 将光头小心地从支架中轻轻取出后，取下上面唯一的螺丝，从两侧将卡子向外轻拉出后，便可取下光头物镜罩。
8. 对光观察，会发现有一个呈 45°角的反光玻璃位于物镜正下方，用小棉签蘸上清洁液清洗反光玻璃。
9. 如发现光头移动轨道和传动齿轮上的润滑脂已干枯或挥发，最好上一些润滑脂。因为长时间干磨会使光头整个塌下，从而改变光头与盘片之间的距离。
10. 最后将各部分装起。

以上修理方法中，步骤 8 适合于由于长期工作于多灰尘环境中而产生的故障，步骤 9 适合于正置无法读盘而倒置则可正常工作的主机。如果以上修理还不能使你的机器恢复正常工作，那么便需要进行更进一步的(也是最后的)调整了。

PS 光头型号不一，除了最新的 5500 型外，其它的 1000 型、1001 型、3000 型、3500 型、5000 型光头型号大致相同。下面以 3500 型为例(光头型号为 KSSM—440ACM)。

WARNNG：调整前作好可调电阻原始朝向记录，即在可调电阻上用记号笔点一个点并在纸上依照它画一个原始朝向。

装备：一字改锥，微型十字改锥(必须为塑料柄的)。

调整方法如下：

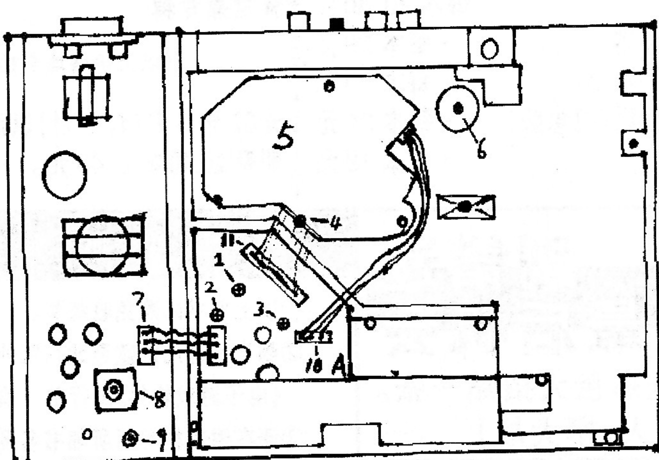
首先仔细观察，在 PS 主机底板上光头排线附近有三个可调电阻，它们分别是①聚焦，②光头灵敏度，③光头透镜高度。另外，沿光头排线向上找会看见排线上也有一个可调电阻，它是激光功率调整钮。

放入一张读不出或有异常停顿的光盘(此盘应能在别的机器上正常使用)，放好盘后，接上电源与信号线，打开上盖，用手压住主板表面屏敝铁板右上方圆形小洞里的光

取下上盖的主机正面图

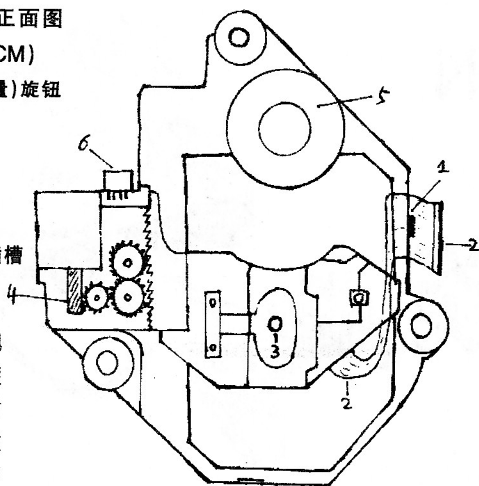
1. 光头聚焦旋钮
2. 光头灵敏度旋钮
3. 光头物镜高度旋钮
4. 光头功率旋钮(在侧面)
5. 激光头
6. 光头启动开关
7. 主板电源连线
8. 电源开关
9. 指示灯
10. 光头电机连线
11. 光头数据排线

注：极少数机型无 3



取下上盖后的光头正面图（型号 KSM—440ACM）

1. 光头功率（激光能量）旋钮
2. 光头数据排线
3. 光头透镜
4. 光头步进装置
5. 光盘驱动电机
6. 4PIN，光头电源线插槽



头启动开关，仔细观察。若光盘不能正常旋转，转速不够，时转时停，有"啪"、"啪"光头检索不到信号而发出的声音时，关上电源，以约 5°角（角度值不准确，仅为估计值，下同）为单位稍稍将功率旋钮沿顺时针方向转动。开电源再试，此时应能修复好光头。如果打盘声消失，但出盘很慢或片头有停顿，则将聚焦钮沿顺时针或逆时针稍稍调动为宜。另也可调整灵敏度旋钮到既能迅速出盘，盘片旋转又比较平稳。若能正常读盘，但片头不流畅则还可调整透镜高度旋钮，顺逆时针，调动 3—5°角。总之，通过调整几个可调电阻使光头恢复正常工作。在调整时请一定要耐心，基本上都能使光头恢复正常。

注意事项：

1. 保存好可调电阻原始朝向记录，万一以后需要更换光头应将旋钮还原至原来位置。

2. 调整时必须断电，小心调整，勿使可调电阻松动。

3. 不要盲目加大激光功率！加大功率后的确效果明显，但大于正常功率使用一段时间后会使激光头加速老化，以致完全损坏。如果手中有激光功率测试仪可与正常机器测得的功率值作对比，调至最佳状态。

4. 各人情况不同，调整幅度也不一定完全相同，只要调整角度小，多试几次定可成功。

以上方法简单有效，若严格遵照文中步骤，绝不会损坏机器。使用一段时间后可根据情况再次调整，这样就可在不更换光头的情况下使 PS 机长期无故障工作。

最后是小雨的特别告诫：

1. 本文虽是为因玩质量不高的国产光盘而导致光头损坏的 PS 玩家而作，但绝不提倡玩劣制光盘的行为。由于经过调整的 PS 机其"最大 HP"已经降低，如仍不加节制他使用劣制光盘，最终仍会再次损坏光头。因此，希望大家都能尽量使用原版盘，少用或不用劣制光盘。

2. 调整旋钮时可用手轻轻拨动或用小十字改锥转动（角度不要太大）。

3. 对于大多数无法读出盘的光头，仅调整功率便可，底板上的旋钮可不调整。调整优先级应为（1）功率，（2）聚焦，（3）透镜高度，（4）灵敏度。

4. 有些主机底板上只有两个可调电阻：聚焦和灵敏度，调整方法亦相同。

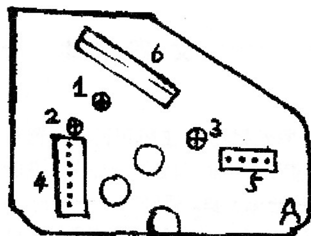
各可调电阻功能：

聚焦旋钮：调整光头所发射的激光束到盘面的焦点。

光头灵敏度旋钮：可调整激光束灵敏度，平时最好不调整。

光头透镜高度旋钮：使用很长时间的光头如果塌下，可调整此钮使物镜与盘片之间距离正常。

激光功率旋钮：调整激光发射功率。



A 区的放大图

1. 光头灵敏度旋钮
2. 光头灵敏度旋钮
3. 光头物镜高度旋钮
4. 7 PIN 槽，接主板电源线
5. 4 PIN 槽，接光头电机线
6. 光头数据排线插槽
注：极少数机型无 3

警　告

本文仅供阅读或参考，在没有相当技术力（包括精通光电理论的头脑、灵巧的双手、丰富的实践经验等等）的情况下，请勿模仿本文中的行为，否则后果自负。

责编/PINSER





电脑游戏月旦评

每次开始写这篇文章，都要找点事情放在开头说一说。如果这一个月里找不到什么有趣的事情，就会感觉比较无趣。这个月还不错，发生了两件比较大的事情，到还值得说一说。

第一件事情就是关于《魔兽争霸 2》的中文版。当时听说这家武汉奥美软件要推出《魔 2》的中文版时，大家都非常吃惊，因为国内有不少公司已经试过与 Blizzard 公司洽谈代理的事情，但是都没有成功．这家奥美软件能拿到代理并汉化的版权，说明他们还是有一定的实力的。不过看过这个中文版后，大家彻底改变了看法。基本上说，《魔 2》的中文版无论从游戏角度、收藏角度还是商业角度来看，都没有什么价值。首先，《魔 2》这个游戏上市已经快两年了，如果您是一名资深的玩家的话，您一定已经将这个游戏玩得玩不出什么新花样了，根本不会在乎是什么版本的；而如果您还是一位新玩家，我想您可能会考虑去买一套比较便宜一点的游戏先练练手（《魔 2》中文版在同类引进游戏里应该算是比较贵的）。其次，该游戏的中文化工作做得大概是从有游戏汉化史以来最差劲的了。整个游戏中翻译错误多如牛毛，而且经常错得令人啼笑皆非。比如在游戏安装完成后的那一段 README，很明显可以看出根本就是懒得自己翻译了，而用一些自动翻译软件翻译而成的，只是硬生生的把一个个单词翻成中文，没有任何语法可言。更可笑的是，在每一关游戏胜利时，您会发现有一个按键上写着“目录”。这是什么？难道是直接返回 DOS？不对呀，原本游戏里没有这个。按下以后才发现，原来是汉化公司一不小心把“Victory ”错看成“Directory ”而翻译成了目录。丢字情况也经常发生，比如说把返回主菜单写成了返回主菜，莫名其妙的把手持鼠标的游戏玩家变成了手持刀叉的美食家。中文字体也搞得非常难看，“人类”看起来象是“人娄”（或者根本就是写错了也说不定）。中文《魔 2》不仅仅只是汉化了文字，连语音也一起做了汉化，不过说实在的，还不如不汉化的好。负责配音的想必就是奥美软件内部的工作人员，操着很不标准的普通话，结结巴巴的，毫无语气的向玩家叙述游戏的情节，就象一个淘气的学生在老师的监督下极不情愿的朗读课文一样。在游戏中的人语也是一样，整个一群受气包的样子，听起来好象还有点要哭出来的感觉。怎么说呢，Blizzard 一向对自己的产品要求十分严格，也因此十分傲气，这也正是国内代理公司拿不到他们的版权的原因之一。只是十分想不通 Blizzard 怎么就会把版权给了这家名不见经传的奥美软件，而且还会允许这样一款“爆笑”产品上市呢？翻遍了那本翻印的非常粗糙的手册，也没有找到任何 Blizzard 的授权声明及奥美软件自己的版权声明，这不禁使笔者怀疑起了奥美软件代理汉化《魔 2》的合法性。笔者的很多同事都是《魔 2》迷，原本打算人人来一份中文版的，结果除了借了一套来看看外，谁也没要。总之，如果您比较有钱，根本不懂英语，从没有玩过《魔 2》，对看得清看不清字无所谓，而且没有声卡的话，不妨买一套《魔 2》基础中文版玩一玩。

第二件事情就是，由北京前导软件公司开发

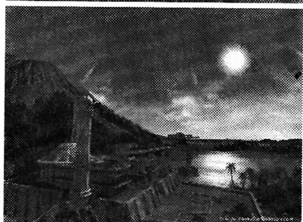
的《三国之赤壁》标准版于不久前上市了，而豪华版将于八月份上市。两个版本的主要区别在于豪华版有大量的 AVI 动画和支持网络对战。作为前导软件公司的一员，笔者在这里实在不便也不敢对《赤壁》作什么评论。前两天去《电脑商情报》的留言板逛了逛，并且与国内玩家交换了一下对于《赤壁》的看法，因为言辞里充满了对于《赤壁》的爱护，立即被正义群众当做“枪手”当场击毙，可见即使是给出享不尽的荣华富贵也弥补不了某些游戏对玩家们造成的巨大伤害。也许是因为第一批上市的标准版数量比较少的缘故，到结稿日期为止玩家对于《赤壁》的反响还不是很大，听到的大多数意见是“至少没有让我失望”。

好了好了，开始谈一谈新游戏吧。

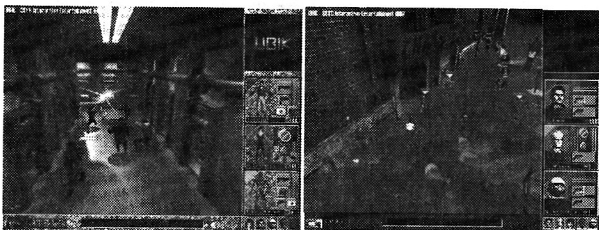
前不久拿到了很大很大一堆从 E3 上带回来的资料，虽然有很多东西在 E3 以前就已经知道了，但看起来还是非常的令人兴奋。还记得上回说到的 Cyro 公司的游戏《Atlantis》吗？这次给大家提







供一些图片以供欣赏。另外还有几款来自 Cyro 的游戏。其中给笔者印象最深的就是《UBiK》。说起该游戏的故事作者 Philip K.Dick 很多朋友可能不太知道，不过要说他的作品《Blade Runner》和《Total Recall》大家就都明白了。《UBiK》是一款类型比较特别的游戏，记得当时大家一起在公司里看《UBiK》的演示时，大家说的话是这样的：“噢，Syndicate War 这样的游戏呀”，“哇，这不是很象





C&C 嘛”，“咦，冒险解谜”，“喔，还能这样玩”，“天哪，这游戏可怎么玩呀”。游戏背景设定在 2019 年的纽约，主要讲述在当时的帮派之争。由于是在 2019 年，所以枪械已经不是唯一的武器，因为还有许多特异功能人士存在，他们甚至会读心术。玩家就是要组织一队特工，善用金钱与读心术，去对抗其他的组织。该游戏的另一大特点就是使用了 Motion Capture 系统去制作人物。所谓 Motion Capture 系统，就是在人的身体上接上许多的感应器，当人的动作产生变化时，这些感应器会将变化输入给电脑，而电脑会立即将这些变化转化成数值并且生成人物 3D 线框图，然后再给线框图加一些处理并贴上材质，就变成了 3D 人体。这样做出来的 3D 人物，动作要比用 3D 软件楞做生动逼真的多。另一个也是 Cyro 正在开发的







游戏叫做《Dreams》，也是属于混合型动作游戏，从 demo 里就可以看出有《MDK》《古墓丽影》和《Nights》的影子，不过游戏中有很多的冒险成分，并且还有魔法以及灵魂互换之类的特色，应该也是非常好玩的游戏。非常有趣的是 Cryo 在这两款

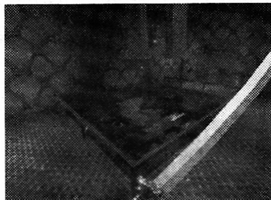


游戏的玩家对象中分别写了“14岁以上玩过《CloseCombat》,《C&C》或是《WarCraft》的玩家”(《UBiK》)和“14岁以上玩过《古墓丽影》的玩家”(《Dreams》),听起来颇有一点挑战的味道呢。



John Romero 的 Ion Storm 似乎是今年E3的一大焦点,因为大家都想知道这位3D游戏领域的奇才在新的公司里到底能搞出什么玩意儿来。众所周知,Ion Storm 目前正在制作或是正在计划中的游戏一共有三个:以 Quake 引擎

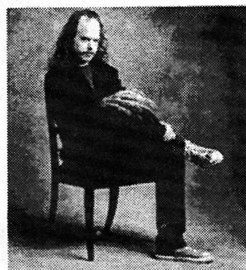








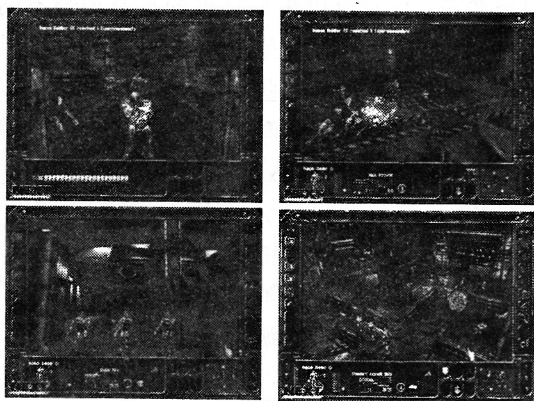
为主引擎,由 Romero 领导制作的3D动作冒险游戏《Daikatana 大刀》;以 Tom Hall 为首的制作组在开发一款3D回合制科幻RPG《Anachronox》;还有一个以 Todd Porter (也是游戏业里比较爱跳的家伙,曾经为7th Level公司制作过《G-Nome》和《Dominion》)的小组在开发一款根据漫画人物改编的3D即时策略游戏《Doppelganger》(也有消息说是叫《Remorra》)。在《大刀》这个游戏中,玩家扮演一名叫作 Hiro Miyamato 的年轻人。与以往的同类游戏不同的是,这次还有两个伙伴:老师 Toshiro 的女儿 Mikiko 和超级飞人 Johnson。他们不仅仅会象以前那样与主角并肩作战,还会不时的提出建议,而且在多人游戏中还可以使用他们。玩家将在游戏中会穿梭于四个时代,共会遇到64种不同的怪物,可以使用32种不同的武器。不同的时代会有不同风格的怪物及武器,而且武器不会通用。每当主角杀死特殊的怪物或者是解开什么秘密之后,都将获得经验值,玩家可以根据自己的喜好加强不同的属性。目前《大刀》大概是 Ion Storm 里开发度最高的游戏,并且已经有一些开发画面推出,不过大多看起来很一般。《Anachronox》与《大刀》使用的是同一引擎,但它将是一个RPG游戏,将更偏重人物互动、解谜、探索之类的事情。在游戏中,玩家要控制一只从七个人中选出的三人组成的队伍,基本视角将是45度,当与其他人物谈话时,视角将自动放大到人物对话画面。游戏中的战斗听起来很象是《FF7》,两方会面对面站开,然后加入一些多变的视角。游戏中的武器系统将采用自己制造式,玩家可以用收集来的各种各样的元件自己组装武器,甚至可以把自制的武器卖给星际贸易中心等等。《Anachronox》听起来真是一个令人激动的游戏,用 Tom Hall 自己的话说就是“我已经迫不及待的想玩自己作的游戏了”。在这厚厚的来自E3的 Ion Storm 公司介绍中,对于《Doppelganer》的介绍非常少,只是稍微介绍了一下游戏的大概形式和引擎。





用 Porter 自己的话说这个游戏是一个《C&C》与《Diablo》的结合体,我们也许可以凭空想象一下在一个45度角的地宫中,用鼠标选中一个由战士,弓箭手和魔法师组成的战斗群体去攻击敌人的牛头怪生产基地是怎么样的一种感觉。该游戏并不使用 Quake 引擎,而是使用利用 Voxels 技术开发的一种新引擎,也就是说画面质感看起来会有点象《Commanche 3》。好吧好吧,对 Ion Storm 的新游戏介绍就到此为止吧,可以告诉大家的是,这三款游戏中最先上市的将会是 John Romero 的《大刀》,时间将是今年年底。

前两天看到了一款 BlueByte 正在开发的游戏，颇为吸引人。《Incubation》也许就是这么一个可以证明回合制策略游戏还是有生命力的游戏。游戏讲述某年某月某日人类殖民到了某某某星球。原本在该星球上的原住生物是非常友善





的，但是因为人类的不小心，使这些生物感染上了变异病毒，原住生物变成的怪物。人类不得不建造了一个巨大的能量盾去阻碍变异生物进入殖民区。玩家扮演一队太空海军陆战队，任务是保卫殖民区。游戏采用 BlueByte 自己开发的 3D 引擎（即在《Extreme Assault》中使用的引擎），可以使玩家通过任何一位陆战队成员或者是怪兽的眼睛去观看周围的情况。这种新的引擎也可以使用屏幕内的人物动作或是动画更加平滑流畅。游戏也将支持四人在网络上对战。该游戏预计在今年十月份上市。

Hot News

1、在为无法玩到 TGL 公司的《神奇传说》系列而苦恼吗？告诉大家一个好消息，智冠北京分公司已经取得 TGL 台湾分公司代理权，近期内将在大陆发行《神奇传说 1》、《神奇传说 2－时空道标》、《古大陆物语之勇者斗狂神》和《少女魔法师》的中文版。

2、前不久在 N64 上大红大紫的 3D 射击游戏《恐龙杀手 Turok》目前已经决定移植 PC。

3、智冠的《水浒传》将延期发行，原因是制作组已经决定将其重新制作为 Windows95 版。

4、据 CGW 消息，SEGA 将在八月推出《VR 战士 2》,《电脑战机》和《VR 特警 2》的 PC 版。

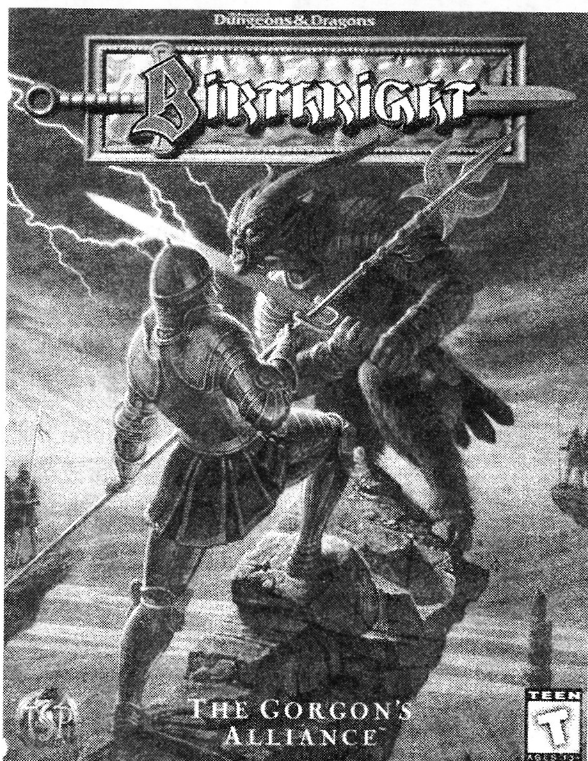
6、据专业《真人快打》主页透露，《真人快打三部曲》PC 版目前正在移植中。PC 版比起以前推出的 N64 版将有更好听的音乐，比起 PS 版将节省了读盘时间，换句话说，将是《真人快打三部曲》家用版中最完美的版本。

5、Bandai 将与 7th Level 公司合作推出《电子宠物》CD 版。

说到养电子鸡，笔者在这里奉劝各位，没有耐心，没有爱心，没有闲功夫的最好不要玩。就象笔者吧，第一次养的小鸡本来长得不错，后来就是因为有一天比它晚起了一个小时，结果它活活被鸡粪搞死，年仅 10 岁。第二次因为前期照顾不周，以致后来长成了营养不良的“猪嘴鸡”，又是在一天的早上“去”了，年仅 13 岁。如果真是有条件的话，还是养个真的小猫小狗的比较好一点。（背景人语：“听说小苗养的电子狗前两天死了。”“是呀是呀，说是心痛了好几天呢。”“嘀……嘀……”“谁的，谁的又叫了”）

文/责编 软体动物

感谢智冠(北京)公司张志宏先生提供资料



秘技天地·方偏技秘

MJ JI TIAN DI

主持人:风马

马语:前几天收到了这样一封信,写信的那位四川宜宾的邱风玩友说他有一个这样的直觉:一"只"或是一"匹"能够主持杂志栏目的"马",肯定比他岁数大!在这句话后面的一个括弧里写道:"我快十四岁了!"……

ARC REAL BOUT 饿狼传说 特别篇 FP 4

克劳萨的最大连击:在可使用潜能时,接近对手 C·C·C·→↘↓↙←→+A·A·B·C·B·C·A·B·C·←↓↙+AC,此招克劳萨会在连击 12 次后再使出瞬杀风暴了结对手,共 28 连击。

达克的潜能:接近对手→↘↓↙←+C·A·A·B·A·B·B·C·C·→↓↘·C。

洪福的隐藏超杀:在洪福超杀爆发烈焰(↓↙←↙↓↘→+BC)使出后,迅速顺时针转动摇杆,洪福就会用双截棍打对手 9 下,然后用膝撞上天,他本想在对手下落时来一棍,哪知学艺不精,误打到自己头上,也刚好撞到对手。

大部分人物共通连续技:A·B·→+C·C·必杀技或超杀或潜能。

海南海口　金磊

ARC 侍魂·天草降临 FP 3

增加体力法:当自己被击倒时,立即拉方向键下,同时连打 A 或 B 键,可回复一部分 HP。

自杀技:前冲时拉←↘+C 或→←↙↓↘+C,自己使用的角色会使出自杀技。(以上两技为对曾刊载过的同名秘技的不同看法)

珍惜生命:在选择"剑客"状态并使用必杀技时,AB 键同时按下可达到按 C 键的效果,这样有时可免却一不小心自尽的烦恼。

加尔福特的连招:在"14 斩"中,可用必杀技中途取消而形成威力更大的连续技。加尔福特(罗刹)可于他的第 12 连击时(必须在这个时候)取消连斩,而接以必杀技收招,如在怒槽满值时,C+D·A·A·B·B·C·C·A·B·C·C·C·←→↓A+B,即可成为一个 15Hits 的武器击飞连续技。

贵州贵阳　肖伟

ARC REAL BOUT 饿狼传说 特别篇 FP 4

克劳萨的隐藏杀招:①→↘↓↙←+A·B·C·B·C·A·B·C·C·←↓↙+AC(第九下也可按 A 或 B 键),此招可令对手损失 90% 的 HP;②C·C·C·(←↙↓↘→)×2+C,此招可令对手损失 50% 的 HP。

选择影·安迪:将光标移至安迪身上,按住 START 键,输入 B·B·C·C,然后先按住 B 键再按住 C 键,这时可用 A 或 D 键选人,但 START 键千万不要松。影·安迪的部分出法不同的招如下:

影·飞翔拳:→↘↓↙←·C

影·斩影拳:→↘↓↙←→·C

影·暗转蹴:←↓↙·B

四川万县　张再徐

SS 盗墓者 FP 6

全部武器:首先记忆体中要有穿版的记录,这样当你从头开始玩,完成一个小关来到第二关时,Lara 将拥有全部的武器并且子弹无限。

杭州　梁艳

SS 快打刑事 FP 7

PAUSE 字样消失:在游戏中暂停,再同时按 X、Y、Z 三键,即可让 PAUSE 字样消失。

超难迷你游戏:在原本的"DEEP SCAN"模式中,你每炸沉一艘潜艇便可获得一次续关机会;如果按住 X、Y、Z 三键,再按 START 键进入该模式,则会发现潜艇的数量大大增多,但即使击沉它们,也不会增加续关次数。

北京　刘阳

PS 三国无双 FP 5

使用孙尚香:在标题的选择模式画面顺次序输入←·←·↑·↓·△·□·L1·R1,若成功就会听到响声(如用简易选择画面,按 L1 或 R1,孙尚香就会出现在周瑜的位置上)。

使用织田信长:首先要有可使用吕布的 SAVE,然后在标题的选择模式画面顺次输入□·↑·△·↓·X成功的话,就会听到响声(如用简易选择则按 L1 或 R1,织田信长就会出现在吕布的位置)。

福建石狮　董乘雄

PS 主机养护 FP 0

PS 主机养护大法:在某些游戏中(如《最终幻想Ⅶ》等),同时按住 L1、L2、R1、R2、SELECT 五个键,再按 START 键,就会反回片头画面。

北京　刘鹏　杨柯来

GB 雷光战士Ⅱ FP 5

音乐欣赏法:通关一次后,在标题画面输入上上下下左右左右。

广西南宁　韦艺

GB 阿雷沙Ⅲ FP 4

最终 BOSS:在地下城の道的虹の城击败 BOSS 后会回到ハロハロ村,皇帝和皇后离队。这时可回女主角家,在家右边一个没人的房间有几个桶,调查其中一个桶会得到手切纸,把它拿给皇帝和皇后看,他们再次加入,前往サントス寺,守门的人就会让开,走至尽头会看见最终 BOSS(即第六期中偏方所说的 BOSS),对于已购得超强装备的主角们,他似乎微不足道,特别是

皇帝的最终武器只要出大斩,即使最终 BOSS 也一击必死。

广西南宁 韦艺

GB 泡泡龙 FP 7

选关密码:

1.VLLI,2.VGLI,3.KLLI,4.KGLI,5.WLLI,
6.WGLI,7.JLLI,8.JGLI,9.XLLI,10.XGLI,
11.HLLI,12.HGLI,13.ZLLI,14.ZGLI,15.GLLI,
16.GGLI,17.ILLI,18.IGLI,19.FLLI,20.FGLI,
21.3LLI,22.3GLI,23.DLLI,24.DGLI,25.4LLI,
26.4GBI,27.CLBI,28.CGBI,29.5LBI,30.5GBI,
31.BLBI,32.BGBI,33.VLBF,34.VGBF,35.KLBF,
36.KGBF,37.WLBF,38.WGBF,39.JLBF,40.JGBF,
41.XLBF,42.XGBF,43.HLBF,44.HGBF,45.ZLBF,
46.ZGBF,47.GLBF,48.GGBF,49.ILBF,50.IGBF,
51.FTBF,52.FGBF,53.3LBF,54.3GBF,55.PLBF,
56.DGBF,57.4LBF,58.4GBF,59.CLBF,60.CGBF,
61.5LBF,62.5GBF,63.BLBF,64.BGBF,65.VLB3,
66.VGB3,67.KLB3,68.KGB3,69.WLB3,70.WGB3,
71.JLB3,72.JGB3,73.XLB3,74.XGB3,75.HLB3,
76.HGB3,77.ZLB3,78.ZGB3,79.GLB3,80.GGB3,
81.ILB3,82.IGB3,83.FLB3,84.FGB3,85.3LB3,
86.3GB3,87.DLB3,88.DGB3,89.4LB3,90.4GB3,
91.CLB3,92.GGB3,93.5LB3,94.5GB3,95.BLB3,
96.BGB3,97.VLBD,98.VGBD,99.KLBD,100.KGBD。

江西新余 程佳

GB 鬼神之血族 FP 8

同时攻击全部敌人法:按到魔法的第二行,攻击敌人时,会出现一个箭号指住第一个敌人,只要按下键,所有敌人头上都出现了一个箭头,按 A 键就可以攻击全部敌人。此技消耗同样的魔法值,但要有两个敌人以上。

广东高明 黄志辉

GB 超级马里奥 3 FP 3

隐藏版面:01 关:过第一大关后,再次来到 01 关,便会发现陆地已被水淹没。通过一排木桩后,出现纵向排列的 4 枚金币,向上跳,吃掉金币后,便会爬上隐藏的梯子,可进入隐藏版面(可得到 25 枚金币)。

15 关:在游戏进行中,玩家会发现由 3 个"?"组成的不完整的阶梯。继续向前,在撞过"!"后不要立刻过关。此时,再次回到阶梯处,发现阶梯已经完整。通过阶梯进入隐藏版面(可得到宝藏 E)。

09 关:玩家在游戏过程中,会发现一块已经碎裂的石块,将其撞碎,站在它原来的位置上,按"↑"既可进入隐藏版面(可得到宝藏 B)。

34 关:此关的宝箱很多玩家找不到。在游戏过程中,玩家会遇到一个黑色无边的高台阶,此时不要跳上去,只要继续向前走,马里奥便可穿过黑暗,来到宝箱所在的屋子。

隐藏关:03 关:过第一大关后,再次回到 03 关,将会发现陆地已被水淹没,来到过关的机关门处,无需立刻过关,继续向右走,进入另一机关门,可进入隐藏关——06 关(此关中有很多金币,并且每两组金币中间处可撞出隐藏的"♡",注意地面以下有持有十枚金币的螃蟹,利用"牛头帽子"将其震出,夺取金币)。

08 关:玩家在游戏过程中,会发现由 8 枚金币组成的指向上的箭头("↑"),利用"飞行帽"跳起向右墙上撞击,便会进入上一版面,随后可进入隐藏的小岛(14 关—18 关)

16 关:玩家在进入一个门后,会发现右方有一枚金币,站在金币的下面,跳一下,便会出现一块石头,跳到石头上再向右跳,便会发现玛莉不见了,这时,向右走,不久就会掉进一个有很多金币的屋子,进门后可进入隐藏关——18 关。

23 关:此关为乘车渡过之关,在行程中,玩家会来到一个悬崖边,对面分为上下两层(上层比下层长)。此时,玩家须同车一起落下悬崖,当车既将落入岩浆时,向右跳,便可进入下层,踏在一块带着笑脸的石块上,便会弹入上一版面,可进入隐藏关 1—24 关(有宝 H)。

牛头帽:(1)可撞击敌人或石块(威力很大)。(2)跳起后按住"下键",则落地后会引起地震,可将地面上所有敌人震翻利于消灭敌人。如果落在石头上,可将石块震碎,亦可坐碎敌人。(3)"牛角"可以刺入上面的墙壁(跳起刺入墙壁后按住上键),可利用此特点在有"传送带"的地方得到"传送带"下面的金币,或刺入上方墙壁躲蔽敌人攻击。

飞行帽:(1)可利用"飞行帽"能在水中飞行的特点,撞碎水中的石块。(2)马里奥在空中飞行的过程中,当撞到竖直的墙壁时,便会向斜上方弹起一小段距离。可利用此特点跳到更高的地方。

火龙帽:(1)烧死敌人;(2)烧碎石块;(3)可在水中攻击敌人或烧坏石块。

敌人变十枚金币:在游戏过程中,玩家会经常遇见一种从上向下压的带刺的大石块。如果把周围的敌人捡来丢在其下面。这样,被压死的敌人会变为一枚金币(此金币等于十枚小金币)。

母鸡的妙用:在游戏过程中,玩家会遇见几只母鸡,如果把附近的敌人捡来丢给母鸡,母鸡吃掉敌人后便会飞离地面,同时,生下三枚金币(每枚等于十枚小金币)。

辽宁鞍山 猩猩鱼

FC SD 街头快打 FP 4

"红人"的绝招:先按跳,再按方向后,此时主角面向前向后跳,在落地前按住方向↖(以向右为准),落地时按拳即可踢出武神流穿腿,不需要抓住敌人,也无需 LV3。

"白人"的绝招:LV4 时,按住拳(连打键),同时不停地按↗(以向右为准),可直接使出白衣人组合拳的最后一拳。(以上为对同名技的不同看法)

河北涿州 刘晋辉

SFC 不可思议的迷宫 2——浪人西林 FP 4

在村庄中炼级:首先在游戏中取得道具"**づつーの杖**",然后使用"**づつーの杖**"将怪物"**ぼうれい**武者"及绿色的"**みどりトド**"变成肉,到村庄时将这两种肉投向村里的人,他们便会变成怪物"**アイアントド**"。这种怪物一受到攻击便会分裂,且攻击力极弱,是炼级的好对象。

无限练级法:在游戏进行到"地下水脉**の**村"后,在村中道具屋购入"**カラクロイドの**肉",然后进入迷宫 22F,拾起宝物及获得一定 EXP 后,吃下"**カラクロイドの**肉",使用特技挖陷阱,接着变回人形掉入陷阱就可回到"地下水脉**の**村",再在村中购入"**カラクロイドの**肉",如此循环便可获得大量宝物及 EXP。需要指出的是,若村中没有"**カラクロイドの**肉"卖,也可在 22F 中使用道具"**づつーの**杖"将"**カラクロイド**"变成肉。(注意:此秘技只在 22F 中适用)

钢剑炼成秘剑:在游戏中若取得"钢剑**スンジカブラ**"

后将其强化至+99，然后到炼刀屋就可将钢剑炼成最强武器“秘剑カブラスギ”。此秘剑原来的攻击力已有50，可作为合成的基础武器。（在得到合成の壶时可学会合成武器的方法）

爆机一次后才玩到的隐藏迷宫：①先把厨师“ナオキ”送到山顶の町的食店，然后回到竹林村的左上角处就可进入“食の神づつ一の洞窟”。②首先在山顶之町的“ガイバラ”屋中得到“合成の壶”，然后回到溪谷宿场，和“ガイバラ”的弟子对话，再回到山顶之町“ガイバラ”的屋中就可进入“挂轴里の洞窟”。③完成上述两个迷宫后，回到溪谷宿场地变学者“フェイ”的小屋处就可玩最后一个迷宫，这个迷宫虽是超难度的，但里面的道具极其丰富且大多数都是在道具屋买不到的，因此也算有点安慰。需要注意的是，进入以上三个迷宫前应先到预屋或仓库中存放好道具，否则道具将全部消失。

广西合浦　绯雨流云 曾宪洋

SFC 伊苏国Ⅴ FP 5

加速戒指取得法：在沙漠绿洲中，从最近的柱子依次向右侧的柱子上跳，到最右侧的柱子上后调查，可得加速戒指（ラツキ一リング）

江苏南京　仇子明

SFC 龙珠Z超悟空传——突激篇 FP 6

到达监狱：在情节49中，悟空和伙伴在比拉夫地城堡中，从入口依次向北，北，东，东，南，南，就可以到达监狱。

找到龟石：在情节71中，悟空和小林找带有“龟”字的石头，只要在入口处依次向北，东，北，东，北，西，西，南，西，西，北，北，东，北，东，东，南，就可以找到龟石了（在前进过程中会打两仗）。

江苏扬州　冯佳宁

SFC 火炎之纹章——圣战的系谱 FP 4

跳舞的报酬：在第四章，让舞蹈家西尔维亚（シルヴィア）进入版图中从右上方往下数第二个村庄，村民会请她跳舞。她跳了四次后，村民便会送给她一把守护之剑（まもりの剑），其效果为DEF+7。

多次出现必杀一击：经过笔者实践，认为必杀一击在每一章中不止出现一次。如果将武器杀人数达到70以上，并先让一对夫妻或兄妹站在一起好几回合，之后再让他们攻击敌人，则有80以上的机会会使出必杀一击。而且另一个也有可能使出必杀一击。

福州　叶航

SFC 超时空之钥 FP 5

露卡（ルツカ）的最终武器：在AD2300年，乘坐时间之翼进入“太阳神殿”，并打败球体怪物，此怪物不可用魔法及全员攻击，要打它的周围五个火焰中一个，只要打中中间的球体怪物便会失血。然后取得神殿中的“暗黑石”（其实是太阳石，因旧末接触阳光而成），然后将其放到BC6500年的光のほこち中上方光柱下接受阳光。接着到AD1000年欲取回，却发现不见了。乘时间之翼往西南方飞时，看见町长家有光，进入询问，他却说不知道。此时飞回AD600年村长家，与妇人谈话后选“たたであげる”，送给她“ハイパ一ほしにくじ”，（此物在1000年まきがい亭中可购得）之后飞往AD1000年村长家这时他会将暗黑石归还（真是怪怪的），将暗黑石放入本年代的光のほこち中，再往AD2300年取回太阳石（露卡要在队），这时画面自动切回她家中，她用太阳石制出攻击为170的手枪，使其一下提升为180多的攻击力，成为主力，她的父亲还会制出“全攻击强化”的戒指。

福州　叶航

马语：此游戏本刊原译作《时空之旅》，但直译应为《超时空之钥》。

MD 终极真人快打3 FP 4

隐藏菜单：在START GAME（称为菜单画面）画面中，输入“C→A←A↑C→A←A↑”或“BA↓←A↓C→↑↓”或“AC↑B↑BA↓”成功后会听到人语并增加三行菜单：①CHEATS内有音乐测试、续关次数、人物介绍三个；②SECRETS：内有时间开关、人物介绍、战场选择三项；③KILLER CODES：内有简易必杀、对战选绍康、对战选莫塔罗、玩小蜜峰几项。另外在进入游戏选人时按↑+START可随机选人。

一招毙命的无限连打：选择RAIN，①对战时使用必杀技←←高拳，对手中招后会被弹得很高，待下落至血槽位置时再次输入上述必杀技，对手会在落地时再次中招，又被弹得很高（注意：时间把握一定要佳，否则会间断，而不是连招）再次重复以上动作。②用上述必杀技击中对手时，对手下落时给他加上两记上拳（或下拳），在拳收招时赶紧再次接必杀技←←上拳，对手再次中招弹得很高（此招比①更要时间把握准），再接拳。如此循环，也可补三拳但本人从未在用三拳后接上必杀技，此招本人最多一次打出了25Hits干掉对手92%的体力（也许还可多连几下）。

刘康的八连击：按住低腿，将对手逼至角落，放开低腿，当连环腿击中对手后，再接高拳·高拳·防·低脚·低脚·高脚·高+低脚，此招可打掉对手41%的血。

江西南昌　王进

MD 超级大富翁 FP 6

任意控制歹运蛋法：①在游戏中，如果蛋出现（一定要在出现后，无论在谁头上）你看谁不顺眼，只要在他行走的时候按Start键和A·B·C键，即可把歹运蛋转移到此人头上，不过一定要在“算利息”之前使用，这样可以很轻松地赢得胜利；②在游戏中，如果蛋出现，（一定要在自己头上，才可以使用），你先让蛋害你一次，然后把蛋传给任何一个人（不能使用鬼符令），再去一次商店（不一定要买东西），出店后按Start键，即可控制蛋的去向。

上海　朱翌炜

MD 毁灭警官 FP 5

隐藏版面：在最后一关即将进入魔神殿的门前向门口跳起向上攀上两层即可进入（注：由于是被前景遮住的，故要留意）。

河南商丘　陈根领

MD 英雄传说 FP 6

不花钱回复法：当游戏中因受敌人攻击及魔法攻击体力、法力皆有很大损耗时，可用“飞行の翼”回到主角老家埃尔阿斯塔村（エルアスタ）一直走到村子最上方主角（王子）的屋中，右边房里有一张大床，走上去睡一觉醒来，体力及魔法力就都会全部加满。可不用回复药或花钱住店，实为一举三得。（注：必须主角（王子）排在首位）

强力的回复药：在第三章中的阿奈斯之塔（アネスの塔）里的“キノコの王样”后出塔，用飞行之翼随便到一个村子后再用它飞回塔里去拿；如此反复，可以拿取很多强力的回复药。

北京　辛鹏远

"人间五十年"之十七

"战国情势"连载——

丰臣家(一)

文/一心

主　君

丰臣秀吉(1536—1598)

称谓：日吉丸、木下藤吉郎、羽柴秀吉、平秀吉、藤原秀吉、筑前守、从五位左近卫少将、从四位下参议、从三位大纳言、正二位内大臣、关白、太政大臣、太阁

居城：美浓墨俣城→近江长浜城→播磨姬路城→摄津大坂城→山城聚乐第→山城伏见城

秀吉是出名的穷出身。当时的社会，农民就是农民，不能成为武士，只能一辈子做农民。胸怀大志的秀吉在少年时代毅然离家出走，最后如愿地成为了一名武士。

有两件事令秀吉使主君织田信长刮目相看，一是在最前线筑起了墨俣城，一是信长越前撤退，最危险的时候又是由秀吉做了殿后。从此让人知道说着"让我这个笨人试试看"、总是眯着眼笑的秀吉是一个大智大勇的将才。

信长遇刺以后，秀吉做了信长的接班人，完成天下统一的大业。但是老年以后的秀吉显得迟钝，做了两件傻事：一是侵略朝鲜使国内动荡不安；二是没有除去家康这个心腹大患，再加上丰臣家后继无人，所以仅两代就灭亡了。

丰臣秀赖(1593—1615)

称谓：拾、拾丸、内大臣、右大臣

居城：大坂城

天下都知道秀赖的存在，都知道它是已故太阁的遗子，但是由于他母亲的管教，秀赖极少露面，所以见过他的人很少。最后丰臣家的灭亡的大坂城战役中，名将真田幸村再三恳请秀赖出阵，也一下被拒绝。所以直到战败他与母亲一起切腹自杀，见过秀赖的人，依然没有几个。这位"隐匿的总司令"、23岁的秀赖，与曾经辉煌过的丰臣家一起灭亡了，都好象是短暂的一瞬间。


▶被称为日本第一军师的竹中半兵卫画像，已经很不清楚了。

同族

羽柴秀长(1541—1591)

称谓：小一郎、木下秀长、丰臣秀长、长秀、美浓守、权中纳言、大纳言

居城：但马出石城→播磨姬路城→大和郡山城

秀长是一名优秀的弟弟，也是一个做事不留名的优秀的影子。在成年以后就一直跟随秀吉转战南北。他是一个温和稳重的人，在丰臣家家臣中声望很高，而后丰臣家灭亡，人们都在叹息：要是大纳言在就不会这样了。

家　臣

蜂须贺小六(1526—1586)

称谓：彦右卫门、修理大夫、正胜

居城：播磨龙野城

出身盗贼，在秀吉筑墨俣城时加入秀吉，并且立了大功，成为了武士。蜂须贺在秀吉的军团进攻本州西部时表现相当活跃。无论是招降濑户内海的海盗，还是在备前、备中、美作劝降无数个城主，或是与黑田官兵卫一起在高松与毛利议和，他都发挥着很大的作用。

竹中半兵卫(1544—1579)

称谓：重治、重虎

日本第一军师。信长奇袭杀了今川义元以后，就开始进军美浓，但是竹中半兵卫设下了"十面埋伏"计，几乎使织田军全军覆灭。更出名的是竹中军师十七人夺稻叶山城的典故，无愧于当初秀吉的"三顾之请"。

黑田官兵卫(1546—1604)

称谓：万吉、小寺孝高、勘解由次官、如水

居城：丰前中津城→丰前福冈城

当竹中半兵卫在军中病故以后，黑田成为秀吉最重要的军师，也是秀吉的肱骨之臣。然而，也是秀吉最不放心的人，说他有足够的才能夺取天下。所以在帮助秀吉取得天下以后，官兵卫就出家，并把家业传给儿子长政。

加藤清正(1562—1611)

称谓：虎之助、夜叉丸、主计头

居城：肥后熊本城

从小在秀吉家长大，自从备中冠山城攻城战中被称为"第一松"以后，战功无数，尤其在贱岳之战中列为"贱岳七本枪"的首功，是秀吉后期最重要的武将之一。在一次地震中，首先到达秀吉的局馆护驾，所以以后有了"城震加藤"的雅号。秀吉死后，成为武断派，与石田三成不和，最后断送了丰臣家。

福岛正则(1561—1624)

称谓：市松、左卫门大夫、侍从、羽柴正则

居城：播磨龙野城→伊予汤筑城→伊予府中城→尾张清州城→安艺广岛城

同加藤清正一样是从小在秀吉家长大，也是"贱岳七本枪"之一，在以后的小牧、长久手之战，小田原之战中相当活跃，后来被秀吉赐姓羽柴，称为羽柴清州侍从。与清正一样是武断派，在关原之战中为东军先锋。


◀具有『夺天下』之才的黑田官兵卫。

石田三成(1560—1600)

称谓：佐吉、三也、从五位下治部少辅、从四位侍从

居城：近江水口城、近江佐和山城

是秀吉近侍出身，每一次大规模的军事行动总有石田三成在背后给予内政上的支持。后来为五奉行之首。九州征伐中，使岛津义久降伏的过程中起的作用相当大。秀吉死后，成为为关原之战西军实际上的主师，战败被捕，斩于京都六条河畔。

岛左近(?—1600)

称谓：胜猛、清兴、友之、昌仲

是石田三成厚遇的名将，在当时三成只有4万石领地的时候，拿出了1万5千石的俸禄，使左近一生都为石田三成效忠。石田三成在军事、谋略上，几乎无能为力，所以石田三成家实际上的军事首领是岛左近。在关原之战的前哨战中击败了中村、有马军，在主战场有击败了黑田军、细川军、藤堂军、京极军，一度使战力匮乏泊西军士气大振。


◀对秀吉忠心耿耿的石田三成。(龙潭寺藏)

责编/北尤



大墙画廊

第27期

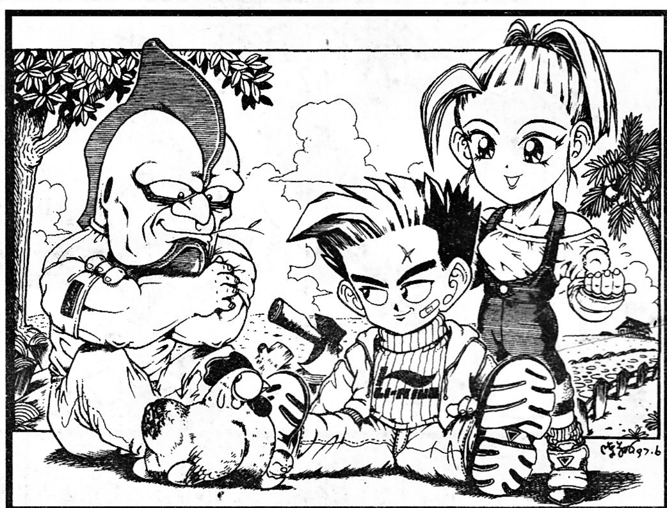
题图绘画/郑州 朱卫强

此时室外的地面温度已达五十余度，一切都仿佛笼罩在蒸笼之中，院中往日高傲的花草也打了蔫儿，低下了头颅；连知了也躲了起来，不再鸣叫……真幸运，单位的空调还能孜孜不倦地吐纳冷气，否则本廊主会继上月晕厥后"昏"开二度的啊……

色廊中有提到某类似本廊的栏目"×园"中的四幅作品是公开剽窃日本刊物《GAMEST》中的画稿，希望有关人士与读者注意。另由于本廊主平日公务甚忙，审稿时定会有错误出现，如各路画友有所意见，均可来信告之本人，多谢！

一日，无类买来《电脑商情报》6月30日出版的第24期游戏天地，真是不看不知道，一看吓一跳！不仅许多人物造型（特瑞、龙、SONIC等）与本刊第六期彩页中选材一样，连本廊主的肖像，也被堂而皇之地登在报名下方。希望该报尊重肖像权，起码此画是朱卫强同学的辛苦结晶，不是随便就可以抄袭的。如有诚意，请公开向朱卫强同学及本廊主"道歉"！

唉，本来有机会在上月底莅临香港参加一年一度的书展，无奈因HK回归祖国后控制去港游客，再加上其他原因，故未能成行。不然肯定会为大家再次带来许多丰富的"食物"，怎么办，一起流着口水等着下次的机会吧……　——廊（狼）主 SHADOW PHOENIX



▲《TOBAL 2》　陈翔

主要连载作品：
'92.《儿童漫画》上《阿猫阿鼠》
'94.《画书大王》上《小山日记》
'95.《北京卡通》上《青蛙眼部落》
'96.《科幻世界画刊》上《亲亲小鸡仔》、《阿咪正传》、《求爱惊魂》……
'96.《小山日记》单行本①—③于《少年漫画》上刊载。
'97.《兔儿家族》、《时空战士》于《超速风暴》上开始连载。



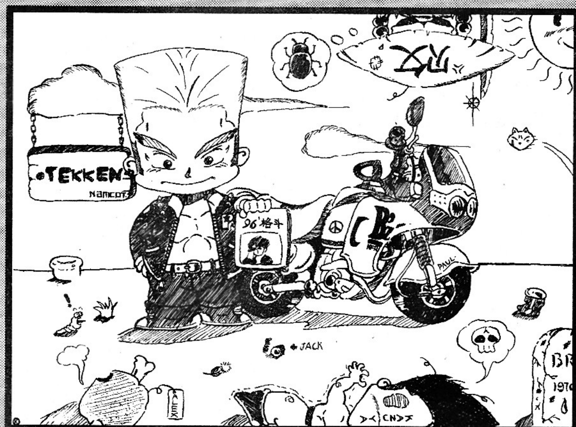
▲《舞王——Miehael JackSon》
山西太原　李涛

◥与你在2月号上刊载的《真侍魂·童》同时来的稿子，虽然这位歌坛天王在游戏中只露过一面（MD《外星战将》），但此画由于脸部刻画地确实不错，所以让他在廊上划圈太空步吧！



▶《斩红郎无双剑》　辽宁沈阳　米明

▶绯雨这一式「雨流狂落斩」是让牙神闪过去了，还是正中敌手了呢？看画面有些模棱两可，极限小组，通报结果！



▲《PAUL之必胜秘技》 山东济南 PAUL

◀居然不仅5期中的侍魂英雄们爱看《格斗天书》，连《铁拳》中的PAUL也对它情有独钟啊！唉，又让我做了个『发个一塌糊涂财』的大头梦……



▶《魂之利丸——TAKI之战斗篇》 广西南宁 黄世鹏

◀TAKI背后那日本将军型的武者究竟是谁呢？TAKI画得也有些柔弱了吧。另外今后请注意使用游戏的正确名称。



◀《娜可露露&玛玛哈哈》 上海 绯雨闲丸·G

▲不知道上次指出《浪客劍心》错误的是不是你呢？人物画得略显呆板，且有些比例不对。看到彩页中介绍你的正版（绯雨闲丸）的“乱舞新闻”，有何感想？



▶《仇恨的初始》 广西南宁 星斗

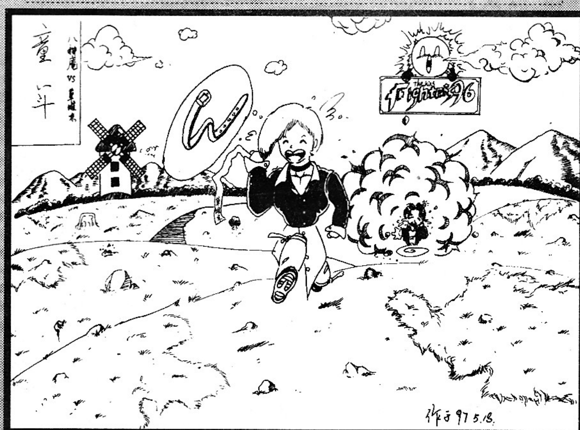
▲说实话，确实没有第6期韦国的作品厉害，但构思不错，如果两人真是这么结怨的话，那谁还敢打雪仗啊，几个雪球就能让两人成为宿敌，哇，真是可怕呀！



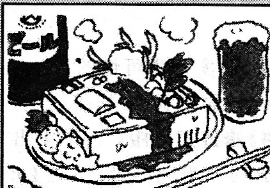
▲《香港回归杯饿狼争霸战》广东揭阳 刘海生

▲伯格兄弟此时的比分是6：6，究竟“饭”死谁手，看来只有“海生”来告诉我们答案了。要是编成游戏的话不会象《三国》那样狂转把吧！

▼为什么那么多人都关心他们两个人的童年故事呢，此幅作品中八神庵是为了抢草雉京的发带而开仗的，抢来作什么，作皮带?!



▲《八神庵VS草雉京·童年》广西昭平 何梦云



海外奇谈

在日本的大型电子游戏展中，大都可以看到一群喜欢装扮成游戏中角色的FANS，他们化装和装扮成自己喜爱的某一游戏明星，招摇过市。他们不满足于玩游戏，而是要求“参与”。扮演的人物有洛克人、炸弹人、马里奥、索尼克等，但最多的还是格斗人物，近来美少女系列明星也开始热起来。他们按不同的人物崇拜组织成自己的FANS CLUB。这些FANS大都为女性，就算游戏中的男性角色，大多亦由女性装扮而成。在日本，有市场，有需求就会有相关的杂志出现。最近日本便正式推出一本有关角色扮演的杂志名为《COSTUMEPLAY MAGAZINE MARKER》，全部是游戏FANS扮演某角色的照片，还有化装讲座、会员通讯、活动报道，读者心得等。有一幅半幅的扮相会把你吓个半傻。



这种参与感极强的杂志说不定也会火一把。



《超级机器人大战》系列第十作《超级机器人大战F》将于8月份在SS上推出。由于SS上半年一直缺乏名作，故对此游戏抱有很高的期望值，宣传方面也很下力气。

按照以往惯例，不论是GB版的《第二次机器人大战G》还是PS版的《第4次机器人大战S》，标题后面的英文字母均有一定的含意。象前者的“G”是GLFAM的缩写，是“集结”的意思。而后者的“S”是SCRAMBLE的缩写，意即“紧急出动”。如果是这样的话，“超级机器人大战F”的“F”一定也有某种含意了？可是软件厂商BANPRESTO硬是不肯公布这个“F”的秘密，大概是要吊玩家的胃口。只好乱翻字典，可能的词有“FOURTH”(第4)“FINAL”(最后)，“FOREVER”（无尽），“FUTURE”（未来），“FIGHT”（战斗），“FIRE”（燃烧），“FLASH”（闪光），“FLY”（飞翔）及“FORCE”(武力)。直查得老眼昏花，也不知所以。反正厂商一定会公布答案的。谁能猜对算你有本事。



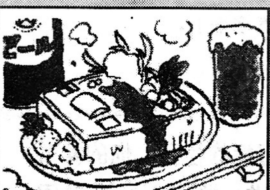
山海经

电脑偶像继续走红

在日本，由于偶象包装业过于成熟发达，社会对一般明星偶象多少有些熟视无睹。96年一个真真正正由电脑制作出来的美少女偶象便应运而生了。她并非出生于什么名门望族，也非血肉之躯，但创造包装她的经理人公司“HOKIPRO”一直把她做为真人一样宣传。并给她起个日本人名字“伊达杏子”，代号编码“DK—96”。一年过去了，伊达杏子变成了“DK—97”，即是说她已升级为新版本，歌舞方面的造诣，表情举止都进步不少，伊达杏子自今年4月9日开始在全国15家电视台主持深夜节目（反正电脑人也不知道困，正好上夜班），虽然每两星期曝光一次，但人气度相当高。



真是气死活人不偿命！



海外奇谈

泰森与霍利菲尔德的世纪拳王争霸战在美国西部赌城拉斯维加斯举行。之前有一场女子拳击赛，胜者被打得鲜血满衣衫，胜得惨不忍睹。一直熬到半夜12点半才开始。不料泰、霍之战才三回合便告终止。胜者耳朵鲜血直流，顾不得举起双拳以示胜利。美国电视台反复播放泰森咬人和霍氏被咬的镜头，毕竟关系到6000万美元的输赢。看到泰森眼角被打（泰森说是被“撞”）得视线模糊起来，忽然使出的咬人“必杀技”，不禁令人想起《街霸》中的巴西野人布兰卡“二段啃”的英姿，不知道泰森与布兰卡有什么血缘关系？是受布兰卡“必杀技”的启发吗？如果泰击手都学《街霸》中各路英豪的必杀技，那就太可怕了。不过泰森从小便浪迹街头，一只拳头打天下，原就是地道的“街霸”！



←这就是布兰卡『二段啃』的英姿，象泰森吗？

●杂志社决定再版《'96格斗天书》！这其实是一件很稀松平常的事，再版就再版吧，也值得大书特书吗？《天书》自去年底出版以后，立刻引起一阵抢购风潮，许多地区和城市都在半天内销完，这在图书市场是比较罕见的。几个月来，尽管要求加印的呼声不断，杂志社一直是态度坚决——见好就收。主要是印数已经很大了，再印也意思不大。市场有些空缺，对杂志社未尝不是一件好事。以后读者见到《电子游戏软件》出的书，也许就掏钱快一些。几年来，杂志社无论出版任何一本书，都是以质量和信誉为生命。现在之所以下决心再版《天书》，主要基于以下考虑：一、《'96格斗天书》无论企划、编排、内容、版式、纸张、印刷、装帧，在国内都是一流的。即使日本、港、台同行对该书亦表示赞赏；二、《'96格斗天书》在内容上涵括了游戏业十几年来所有有影响，有生命力的格斗游戏精华。在游戏的选择上全而不滥。在内容上不仅包括出招及各种必杀技（这谁都可以搜集到），而把重点放在游戏研究，系统解说，实战技巧，必杀技指导，该游戏发展演变历史，开发者访谈，格斗游戏史，原画资料设定，格斗游戏秘技、漫画、游戏厂商介绍等。在内容编排上，由浅入深，错落有致。实用性与娱乐性相结合，使读者阅读时不感到枯燥乏味。彩页安排上有游戏介绍，人物特写，游戏海报，插画制作示范，实战过程图解，黑白图人物原画设定，显得丰富多彩，赏心悦目。全书共包括彩色图片282幅，黑白图片1226幅（共计1508幅）！介绍游戏人物408名，出招5357招！格斗游戏秘技206条！是编辑们废寝忘食，呕心沥血之作。我们可以很负责任地告诉读者，即使日本和港、台，目前都还没有这样一本格斗游戏专辑出版。可以说这是一本读者满意，我们也比较满意，叫座又叫好的游戏书籍。



"手指搓烂终不悔，为伊消得人憔悴。"这正是格斗玩家的最高境界。《'96格斗天书》新加此彩页，极具震憾力。你看酷不酷！

许多读者没有买到《天书》，确实是很可惜的！

三、为了纪念《'96格斗天书》的出版，在征得出版社同意后，决定出版**《'96格斗天书》修订纪念版**。为了突出"修订纪念"，决定将原版深蓝色封面改为纯白封面（见P40广告），这在国内再版图书还是个创新。封底及部分彩页重新制作，使之更具震憾力。对书中的一些错误加以修订，遗漏的出招补上，限量印刷13000本。我们希望买过原版深蓝封面而又有"铁"的读者也能买一本纯白纪念版收藏起来。由于印数较少，说不定以后会升值呢！！！

●《格斗天书·续》（不知是否又有哪路豪杰要抢先出版？）预计今年十月出版，目前正在企划、收集资料中。如何编排，有什么好主意（或馊主意），请大家来信指点。

●《'97游戏天书·世嘉专辑》业已编完，如无意外，应于八月底或9月初面市。这本书在编排上做了一些尝试，无论是软件还是硬件方面都照顾到权威性。尤其是彩页，应该有明显的进步。

该书的大部分游戏都是大家玩过或听说过的，阅读起来自会有一份亲切感。这是国内出版的第一本游戏机专辑，收藏价值不言而喻。

顺便说一句，笔者参加美国E3展时发现，在美国玩游戏不分大人小孩，老奶奶坐在街机台上打游戏一样兴高彩烈，而且绝对没有人投以惊讶好奇的目光。另外，在次时代机一统天下中，世嘉的展台上仍有MD游戏机和游戏供人参观试玩，可见MD仍旧有其生命力。

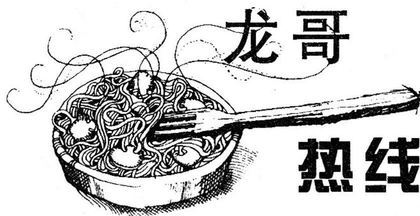
●本期"闯关族的家"因内容较多，读者来信暂缺，下期可以多登一些。

●大街上游戏类书刊可真多啊！

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类



龙哥热线

Q **(1)我特别喜欢赛车游戏，可否推荐几个？**

(2)在换游戏光碟的时候是应该先关机再换碟，还是直接开盖换碟好？

石家庄　一休

A (1)一休大人，我不知道你是什么主机，从来信看似乎是SS，那么“DAYTONA USA”、“MANX TT”、“SEGA RALLY CHAMPIONSHIP”、“OUTRUN”都相当不错；

(2)从理论上讲还是先关机再换碟会比较好，因为直接开盖换碟容易弄坏LENS及光头。

Q **(1)ENIX目前到底加入哪家，我有点糊涂；**

(2)ENIX会推出什么游戏，在哪部主机推出。ENIX的RPG是最吸引我的，请问DQ Ⅶ什么时候推出，在哪部机器上推出？

郑州　刘扶林

A (1)艾尼克斯是脚踏三只船，N64、SS、PS都加入，谁也不得罪。(反正都有钱挣啦)

(2)艾尼克斯目前宣布将其超级大作“DRAGON QUEST Ⅶ”(勇者斗恶龙7代)在PS上推出，但最早也会在98年4月以后。而第一弹A·AVG作品《七风岛物语》将于今年秋天在SS上发表。N64方面，有意向推出类似《DQ外传》的游戏，但还未最后确定。

Q **请问SS加上MPEG影像解压缩卡后，拿来播放普通VCD光碟，效果比得上一般的影碟机吗？**

上海　一兵

A SS+MPEG和一般VCD比不会差很多。差别是有一些的，不过在价钱上MPEG比VCD要便宜很多，你要便宜还是要好看就宜听尊便了。

Q **我是格斗游戏迷，你们出的《'96格斗天书》是我最喜欢的一本书。听说你们要出版《SNK游戏人物设定》画册，我高兴得要跳起来。可到现在还没见踪影，是黄了吗？**

广州　麦子

A 格斗游戏人物及场景设定我们在杂志和书中零星介绍过。游戏设定专辑在日本出版很多，象《街霸人物设定》、《樱大战人物设定》、《DQ人物设定》等都很漂亮和吸引人。尤其与游戏对照，各代人物的变化，看起来很有意思。为了能取得日本游戏图书版权，以便今后能连续不断地出版正版游戏图书及画册，我们正在耐心地与日方交涉，估计签约的可能性居大。毕竟中国是个十几亿人口的大市场。请大家耐心等待吧。面包会有的。

Q **我是土星的拥有者，请问(1)SS上会推出《真说侍魂——武士烈传》RPG版吗？**

(2)SAQURE会在SS上推出《FF Ⅶ》吗？

(3)“SEGA—SATURN”(白机)，“SEGA — SATURN”(灰机)和“VICTORY—SATURN”有什么区别吗？买哪一种更好？

(4)听说SS上已推出“宠物鸡”游戏！可靠吗？

佛山　邓百名

A (1)《真说侍魂——武士烈传》已于6月27日在NEO—GEO、PS、SS三个版本同时推出，这期杂志有该游戏攻略。



(2)目前还没有这方面的消息，虽然现在由于三国纷争，天下大乱，软件商，特别是象史克威尔和艾尼克斯这样的软件商腰杆硬了许多，而且会将本公司利益放在优先地位考虑，但日本是法制社会，违反合同是不行的，不知SAQURE和SONY合同有没有什么限制。从目前的情况看，最近的将来不大可能。

(3)这几种SS都是世嘉授权生产的，在性能上应该没有什么大差别。“V—SATURN”在音响方面更好一些，目前第一代SS(灰机)已经买不到。

(4)没听说，只知道GAME BOY上有这个游戏。

Q **有几个问题想问“龙哥”(龙哥醒了吗？)**

(1)有消息说SS要推出64位主机，PS有这方面的消息吗？大约什么时候出？

(2)我是CAPCOM的崇拜者，可是最近CAPCOM把《X—MEN VS街霸》只移植到SS而不移植到PS，这样太不公平了，知道原因吗？

(3)PS在格斗游戏方面比SS似乎并没有什么太大的优势，为什么PS不推出扩张RAM来移植格斗游戏，这样在速度方面不是会提升很多吗？

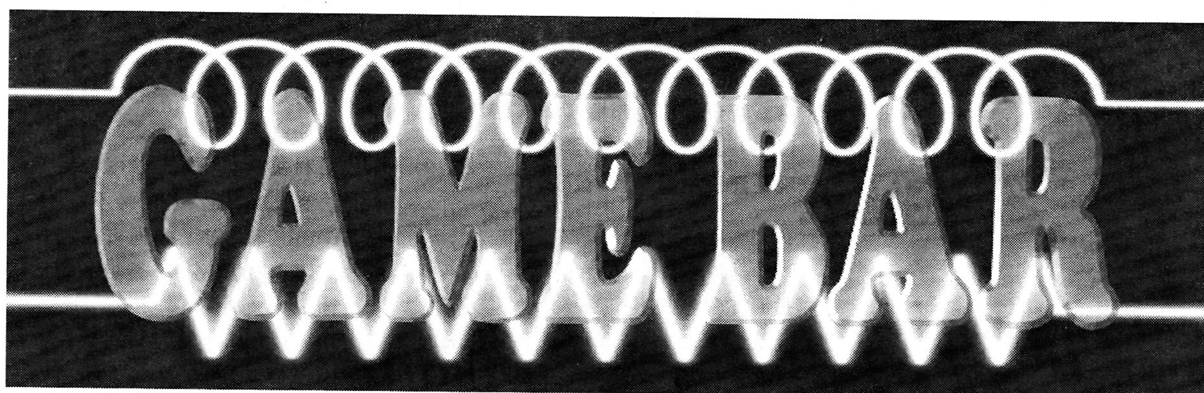
日照市　齐飞

A (1)PS正卖得如日中天，滚滚红流，怎么肯宣布推出64位主机呢！

(2)CAPCOM是要把《X—MEN VS街霸》移植到SS上去，但并没有说不移植到PS上。不过为什么不同时移植或不在PS上推出，并没有做过解释。日本游戏公司的操作情况和相互关系，我们一点也不了解。以后有机会到日本，倒是可以问一问这方面的情况，再汇报给读者。

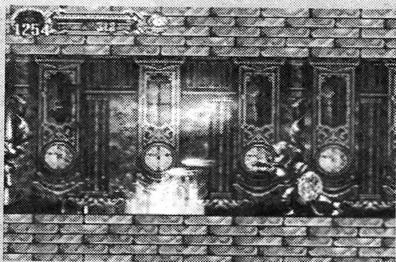
(3)与世嘉的SS结构不同，PS主机背后只有一个插槽，主要用于对战联线或插MODEM卡，不能用来扩张加强主机功能，所以用扩张RAM来移植格斗游戏，可能性不是很大。不过PS在格斗游戏的流畅性方面并不输给SS。





恶魔城 DRACULA X
——月下的夜想曲

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD—ROM



看到它片头动画的时候，你绝想不到这游戏会如此成功，我就是在进入游戏后才被那缤纷壮丽的画面、行云流水般的动作以及在气势恢宏乐曲迷住的。

《恶魔城 DRACULA》系列自从 FC 时代就陪伴着我们，几部作品均保持着很高的制作水准，作为次世代版的第一款作品，它又迈上了一个新的台阶。

游戏的画面可以说非常成功，风格独具的建筑把玩家拉入了中世纪的时空，难以想象在庄严肃穆的礼拜堂内也暗藏杀机；主角阿鲁卡多的动作更是自然流畅，举手投足、一招一式都做得活灵活现。游戏中最大的改变就是融入了大量的 RPG 要素：许多样子好看名字好听的道具；种类相当丰富的怪物，而且每种怪物还有自己的属性、出处、携带物品等，它们的攻击方式和死亡时的效果多样化。这些乐趣是要在深入游戏后才能体会的。当你无意中发现了新必杀技的时候，当你发现某些装备在身上还能“搓招”时，当你从怪物尸体上拾起一件超级装备时，当你错出一招却打开了新通道时，你才发现这游戏是那么引人入胜。现在是暑假吧，那么希望读者在假期能玩到这样的好游戏。

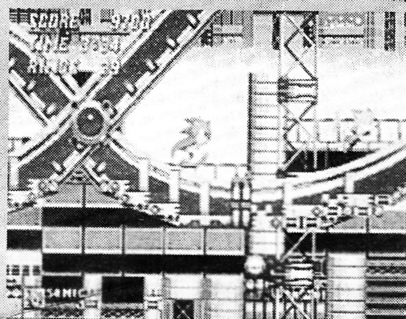
——刘鹏友

角色:9	原创性:8
画面:9	难度:7
音乐:9	移植度:——
情节:8	投入度:8
操作性:10	总体评价:8.5

ALUCARD 奏出一曲月下的夜想曲！

索尼克合集(SONIC JAM)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 ACT 媒体 CD—ROM



绝对是扳着手指等待着 6 月 20 日降临的。因为那天会有“SONIC JAM”。

究竟是为了什么？重温往日的情怀、渴望新的冲击？好象是，又好象不是。索尼克，总是带给人一种荡气回肠的感觉，使人难忘。

这个“索尼克合集”，到底是“SONIC TEAM”的手笔，不比寻常的泛泛之作，除了极强的游戏性之外，还具有极高的收藏价值。小小一张 CD 中，收录了所有有关 SONIC 的图像、声音、历史、人物的资料。甚至连相关的广告都没有漏下！实在令我等 SONIC 迷感动不已。

尤其值得一提的，是游戏中的动画回放能力和全 3D 的“SONIC WORLD”。那种久违了的清晰度、操作上的流畅感、以及平滑的三维图像处理使人大开眼界，不得不对世嘉的技术力赞叹有加：即便将来的“SONIC X—TREME”只达到这样的水平，恐怕也足以令人折服和惊叹！当然由此也带来了一丝疑惑：既然土星的三维可以有这样的水平，为什么以前……？

世嘉已经宣布，今年冬天 SS 上会推出一个 SONIC 的赛跑游戏，叫做“SONIC R”（R 者，RACE 也？！），这是尽情展现土星能力和索尼克魅力的机会，绝对令人期待。

——KEN

角色:9	原创性:10
画面:9	难度:7
音乐:9	移植度:10
情节:9	投入度:10
操作性:9	总体评价:9.1

一款就象是百科全书一样的游戏！

电子宠物——小鸡仔(TAMAGOCHI)

机种 —— 厂商 BANDAI 类型 SLG 容量 ——



这大概是自 GAME BAR 恢复以来，第一次评论非主流游戏机的软件吧？心里有点小小的得意。事实上，把电子小鸡搬上 GAME BAR，也真费了不少口舌。不过，面对那股越刮越烈的鸡仔旋风，我们显然不能够视而不见——至少不能对万代靠这只蛋收到口袋里的钱视而不见。

尽管电子宠物并非万代的发明，尽管先前已经有电子猫、电子狗出笼，但是真正能够融入人类感情、获得人类宠爱和青睐的，唯有如今这个 TAMAGOCHI。它再一次证明了一点：一个优秀的游戏，并不在于有多少漂亮的动画或者动人的音乐，而在于能不能真实表现出人类复杂而深沉的感情，能不能用这种感情打动人、俘虏人。在这只小鸡不顾一切的叫声中，在我们对它无微不至的关怀和照顾中，N64、PS、SS 等次世代主机带来的光芒一下子显得苍白无力。

小鸡仔将陪伴你渡过三个月的时光。这短短的 90 天中，凝聚了你的欢乐、忧愁、愤怒、沮丧、激动……。虽然只有 90 天，但那就是你的一生！

这只看似冷冰冰电子蛋，给我们这个冷冰冰的钢筋混凝土世界，带来了些许的爱意。

人类终究还是美好的。

——真宫寺

角色:7	原创性:10
画面:3	难度:7
音乐:——	移植度:——
情节:8	投入度:10
操作性:8	总体评价:7.7

真说侍魂·武士烈传

机种 SS 厂商 SNK 类型 RPG 媒体 CD—ROM



在捱过了漫长而无聊的春天之后，我们终于盼来了软件出版的夏季。SNK 的这个"真说侍魂·武士烈传"大概就是这个夏季的第一章序曲。

客观地说，作为 SNK 这个一贯以动作游戏闻名公司，能够作出这样一个有趣而不乏游戏性的 RPG，实在已是相当的不容易了。玩家的不满，可能更多是出在技术方面的原因：读盘时间太长了！而且尤其是土星版。似乎一旦 SS 不用加速卡，SNK 就象断了翅膀的鸟儿，再也飞不起来了。

开始打仗要读盘、结束打仗要读盘、走进房间要读盘、走出房间要读盘……这些读盘的时间，短则七八秒、长者十七八秒！刚一开始尚可令人忍受，长此以往便是再有耐心的玩家，也不得不忍无可忍，关机睡觉了！

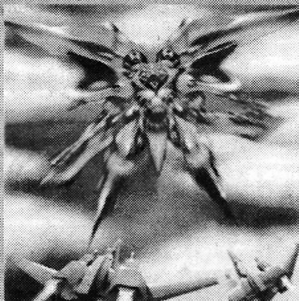
对主角的偏好，显然是人们购买这个游戏的主要原因，但是这个原因同样限制了玩家的范围：那些对"侍魂"系列不屑的玩家自然不会对它青睐。它在日本不那么热销，恐怕也是在情理之中。

——KEN

角色:7	原创性:7.5
画面:8	难度:7
音乐:7.5	移植度:——
情节:8	投入度:7.5
操作性:7	总体评价:7.4

紫炎龙

机种 SS 厂商 童 类型 STG 媒体 CD-ROM



对"童"这个公司一直没有太好的印象：虽然在以前只玩过它的一个游戏（那也是"童"在 SS 上制作的第一个游戏），但是已经因为它的粗俗和偷工减料而倒了胃口。所以对这个突然冒出的"紫炎龙"，心里并没有太多的在意。

在朋友的强力推荐下，我才勉强试了试这条"龙"，没想到一上手便停不下来了！对于玩家——至少是酷爱 2D 射击游戏的玩家——来说，"紫炎龙"是完全值得一玩的游戏！

街机同名作品的画面和爽快感被丝毫不差地移植了下来，甚至还有所改进和提高！三种武器个性分明，速度感操作感平滑自如。在我的印象中，好象只有当初的"RAY SECTION"可以与之相比较。至于难度，大概与"苍穹红莲队"不相上下，不过没有那么多的结尾，游戏性便稍有些逊色了。

如果评选 SS 的十大射击名作，"紫炎龙"当有一席之地。

——KEN

角色:7	原创性:——
画面:8	难度:7
音乐:7.5	移植度:10
情节:——	投入度:8
操作性:8	总体评价:7.9

真说侍魂·武士烈传

机种 PS 厂商 SNK 类型 RPG 媒体 CD—ROM



说了 SS 的"真说侍魂·武士烈传"，再来说 PS 的，难免有诈骗稿费的感觉：事实上连我都是这么想的。不过确实也有不少玩家想知道一下这两者（或者是三者）之间的差别究竟在哪里，所以还是想稍费一些口舌。

故事方面，SNK 终究是放弃了三个机种各有一个独立故事的计划，最终所有主机上的故事都是完全一样的了：邪天降临之章和妖花恸哭之章。但是看到大结局的方式并不相同：NG 版只要完成任意一个故事即可、SS 则要完成两个故事，PS 则必须以特定的主人公完成特定的故事。除此之外，PS 版和 SS 版的另一个区别是在读盘时间上：PS 的读盘时间比 SS 更…短！奇怪吧？我也很奇怪，而且至今没有想出答案。

PS 和 SS 版都可以设定游戏中必杀技的输入方式：命令方式（象玩动作游戏那样）或者是选择方式（象通常的 RPG 那样）。但是 N·G 版却不可以了，防御、反击、躲避等特殊动作都必须由玩家自己做出来。从这方面来说，PS 版和 SS 版似乎更适合精神正常的玩家。

——KEN

角色:7	原创性:7.5
画面:8	难度:7
音乐:7.5	移植度:——
情节:8	投入度:7.5
操作性:7.5	总体评价:7.5



游戏点评

最终幻想 策略篇(FINAL FANTACY TACTICS)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 S·RPG 媒体 CD-ROM



"FFT"也是一个让很多玩家期盼的一个游戏，但是与"FF7"不同，它得到的非议更多一些。

画面当然没有话说（当然也不是全 3D 的），音乐也不错，人工智能也算是马马虎虎。但是总感觉缺了一点什么。本来一直想不出，但是当我看到 Ms. 真宫寺对"电子鸡仔"的评论时，忽然就明白了，它缺少感情！

"FF"系列可以说一直是以情节取胜的，尽管有部分玩家(包括笔者在内)认为"FF7"的故事已经有点"史(江)郎才尽"的感觉，但还是具有颠倒终生的魅力。然而在这个"策略篇"里，重点被放在了战术而不是情节，"FF"独有的美丽消失不见了，它不再有那种煽起人们感情波澜的魔力了，而仅仅是沦为了一个花哨但普通的战略游戏。

这是我非常不满意的，所以我这次并不打算做史克威尔的同盟军。

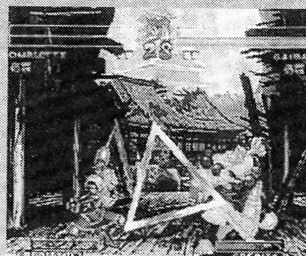
顺便插一句，关于"FFT"的人工智能，玩家中一直流传着两种迥然不同的说法，有的说其聪明无比，有的说其愚蠢无比。究竟何为真假？笔者当然心中有数。不过，最好还是亲自一试方知……

角色:8	原创性:6
画面:8.5	难度:9
音乐:8	移植度:——
情节:6	投入度:7
操作性:7	总体评价:7.4

——KEN

侍魂·天草降临

机种 ARC 厂商 SNK 类型 FTG 容量 378M



这是一个褒贬参半的作品——如它的前作一样。

应当说，"侍魂"的出现填补了格斗游戏中的不足——持械对战，但是由于持械对战与徒手格斗的不同，加上 SNK 独特(本来想用"奇特"的)的想法和思路，使得"侍魂"最终没能成为一个受大众普遍欢迎的游戏。

"侍魂"系列在严密性上的问题，在"斩红郎"时已经非常明显，"天草降临"中更是暴露无疑。人机对战时，电脑不是更聪明了，而是有着更多的漏洞可捉；人人对战时，则有着更多的"赖招"可用。这些既形成了"侍魂"的固有风格，又使不少玩家望而却步，看来已经是难以自拔了。

不过，"天草降临"的爽快感仍然是令人称道的，尤其是施展出超必杀技而且全部得逞的一刹那，真是有说不出的感动和快乐。人物的气质也是我所非常欣赏的(在 2D 格斗游戏中应当算是最好的了！)。画面方面，达到了 N·G 所能够达到的最大水平，玩家应当没有什么遗憾了。

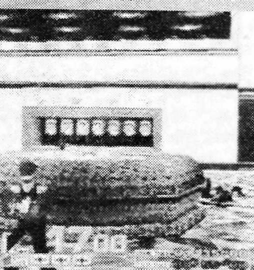
角色:7	原创性:7
画面:8	难度:8
音乐:7	移植度:——
情节:8	投入度:7.5
操作性:7.5	总体评价:7.9

按照 SNK 的习惯，"天草降临"也应当很快会出 PS 或 SS 版。总觉得 NG 的游戏移植到 SS 上之后，游戏性会更好一点。不知道这个游戏是否也是如此？

——KEN

一发千钧(TIME CRISIS)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D—STG 媒体 CD—ROM



"一发千钧"是 PS 暑期的大作之一，也是其与世嘉"VR 枪警"相媲美的作品。

以 PS 的底板来移植 SYSTEM 22 的作品，自然会有稍稍"缩水"的。这从 PS 版"TC"的画面上便可以非常明显地看出来。不过好在此类射击游戏，大多象回放动画一样，虽然也是以多边形的形象登场，但真正即时处理的少而又少。所以总体移植度并不算低，和土星版的"VC2"大概差不多。

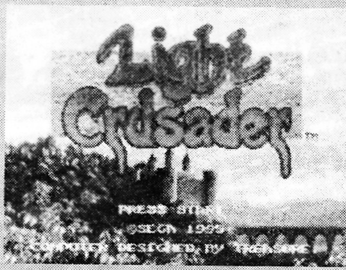
情节方面自然是"TC"略胜一筹。但是把街机那样的踏板改换成按钮，感觉上总有些不太舒服。而且限定时间消灭敌人的方法，从某种意义上来说削弱了游戏的爽快感，使人更多的考虑完成任务而不是享受射击的乐趣。这方面又不及"VC2"了。

角色:7	原创性:——
画面:8	难度:8
音乐:7	移植度:8.5
情节:8	投入度:7.5
操作性:8	总体评价:7.8

——SONIC

光明十字军(LIGHT CRUSIDER)

机种 SFC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 容量 32M



打破常规模式的 A·RPG，完全摆脱了升级困扰，这也许是为了欧美玩家？

杀敌并不困难，游戏的重点在于解谜，要敲击和推动许多道具才能完成任务。这无疑是对玩家脑力的一大挑战！

华丽多变的组合魔法，16 位机上少见的 3D 造形，均是本作的引人之处；完善的地图系统，更是使人摆脱迷宫困扰、全身心地投入游戏之中。

在 6 层迷宫的战斗中，会遇到许多 BOSS，以 MD 的机能，处理这么大、这么多活动块的角角不能不说是一个奇迹。玩家在惊叹之余，会更加地投入。对于谜题来说，除了要想得巧、想得妙之外，还有几题是必须手疾眼快才能完成的，成功后的成就感，就不是我能在这里能说清楚的了。

角色:7	原创性:8
画面:9	难度:8
音乐:7	移植度:——
情节:7	投入度:9
操作性:8	总体评价:7.8

——康敏

电子游戏软件



97·9期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

前沿报导

科普园地

世嘉世家

天堂任鸟飞

次世代天空

目　　录

特稿

格斗天书

秘技天地

蓦然回首

闯关族的家

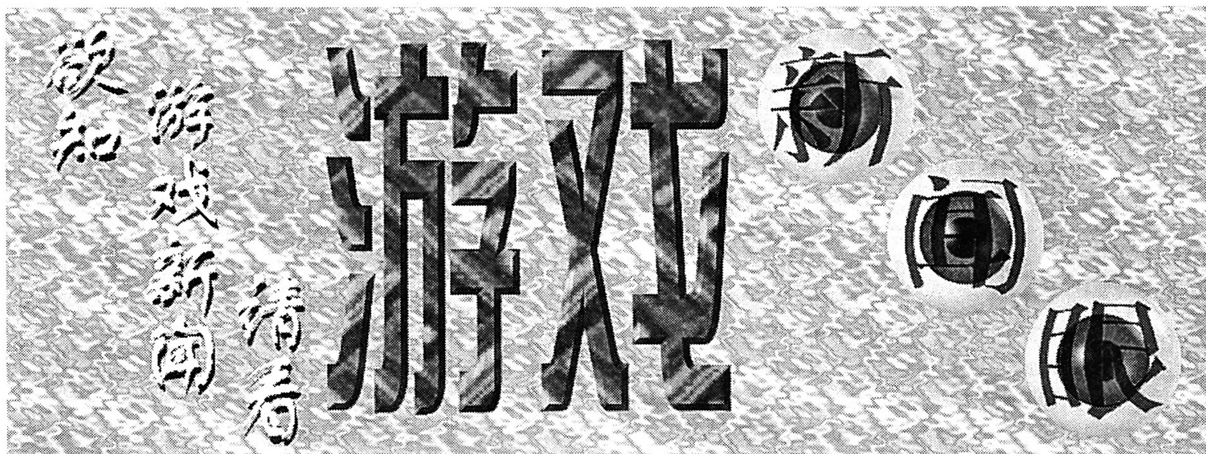
游戏点评

7 期要目

太空战士Ⅶ(PS)
特稿:
SATURN 追求实效的速成教育
暑期购机大比拼
格斗天书:
豪血寺一族 3 (GROOVE ON FIGHT)
月亮 ~ MOON ~ (PS)
卡片召唤师(SS)
AZEL ~ 飞龙 RPG ~ (SS)
七之秘馆——战栗的微笑(SS)
妖怪口袋(红)(GB)
打机总动员之乐趣倍增法
游戏制作入门(十五)

8 期要目

恶魔城 DRACULA X (PS)
真说侍魂 武士烈传(SS、PS)
PLAY STATION 光头修复经验谈
『超级机器人大战史』Vol.1
格斗天书:
'97 格斗之王
超级漫画英雄对街头霸王
勇者斗恶龙Ⅳ(FC)
妖怪口袋 2(GB)
电脑游戏月旦评





世嘉正式开发大陆市场 日本业界拭目以待

本刊日本专讯（记者：KEN） 亚洲最大的电玩潜在市场终于显示出了它的魅力。1997年7月，世界著名的娱乐企业世嘉决定，正式开始向中国大陆发售其32位元主机“世嘉土星”。这是世嘉公司第一次向中国推广其处在巅峰期的主机，也是世界上第一个以流通中家用主机正式进入大陆市场的娱乐企业。

根据去年末对中国国内市场进行的调查，以及对国家的政策导向的分析，世嘉认为盗版等非法拷贝行为并不能构成极大的威胁；相反的，随着国内的经济情况进一步的好转，玩家对次世代主机的需求量正在逐渐增大，潜在的市场已逐渐浮出水面。趁此时机在中国大陆发售土星，不但是切实可行的举动，更是一举打败任天堂和索尼、使土星成为中国主流机种的一招妙棋。

世嘉土星在中国的售价为人民币1600元（约合23000日元），比在日本本土的售价高大约3000日元。目前的销售，是以四通公司代理的形式，通过四通在全国200家分支机构来展开的。世嘉同时还准备在各主要大城市中设立“SHOW ROOM”来展示其产品，也准备在时机成熟时设立专门的售卖点。

从7月份开始，世嘉将专为中国市场推出一种带有中文说明书的特别包装，同时推出的还有“VR战士2”、“LAST BRONX”、“樱大战”等17种土星的优秀软件，其他公司开发的软件将根据中国的实际情况有选择的陆续发售。

在世嘉正式进入中国市场以前，土星及PS等次世代主机已通过各种其他渠道流入国内。据不完全统计，截至今年8月底，次世代主机在国内的销售量至少已达4万台，主要集中在上海、北京等大城市，其中土星的份额在3万台以上。此次世嘉的举动，在日本业界引起很大的反响，许多重要报刊均发表了有关报道和分析文章，而更多的企业则仍然在观望，想看看世嘉究竟能否第一个吃到鲜美的螃蟹。

世嘉对外宣称的发售目标是试探性的：第一年4万台土星。但也有消息称，该公司的内定目标是年销售额在7—8万台甚至更高。目前，世嘉主要面临着来自软件方面的两个问题：价格和内容。如果能够进一步地降低原版软件的价格，并大量推出汉化的优秀软件，相信世嘉的目标并不难以达到。



万岱意欲重振雄风 申城刮起恐龙旋风

本刊上海专讯（记者：KEN） 为推销其系列玩具产品，万岱公司于8月4日和5日在地处南京路的上海伊势丹百货商厦内，举办了6场“恐龙战队”的展示促销活动。由于恰逢周末，现场吸引了数以百计的儿童和家长驻足。演员们作“恐龙战队”成员的打扮状登场，并模仿剧中主角的典型动作，博得了孩子们一阵又一阵的欢呼。

此次促销被视为万岱“恐龙战队”美国巡展在中国的延续，这也是此类公司首次在国内以现场表演的形式推销产品。业界分析，万岱已逐渐从与世嘉的合并失败之中爬起，意欲借“福蛋”和“恐龙战队”之力重振雄风。

另据来自日本的消息，万岱借“**たまごっち**”畅销之机，又推出了一种新的电子玩具，短短2个月的销量已突破了100万个。

这种新的玩具称为“电子怪物”（DIGITAL MONSTER），是经过改进的新版本“**たまごっち**”。玩家除了可以培养、训练这种怪物之外，更可以用对接的方式，驱使自己培养的怪物与他人对战，强者留生、弱者死亡。由于这种玩具极富对抗性，故一出世便火热抢手，供不应求。万岱预定一年内销售150万的目标看来不到3个月便可以达到。



昔日合作伙伴为钱反目 乔伊控告美国世嘉

本刊美国专讯（记者：KEN） 美国著名的橄榄球运动员乔伊·蒙坦纳于近日起诉美国世嘉，指控该公司无故撕毁了与他的三年合同，并要求世嘉给付5百万美元的赔偿金。根据合同的规定，世嘉有权在自己的游戏软件里内使用乔伊·蒙坦纳的名字，但同时每年也必须有三天的时间为乔伊作公开个人表现。

乔伊·蒙坦纳曾经司职旧金山49人队的四分位，后来转会到堪萨斯城酋长队，1990年3月与世嘉开始签订合作合同。最近的一次协议于1995年开始谈判，双方交涉了近6个月，最终仅实行了7个月便告流产。稍早一些的时候，世嘉在其16位元主机上推出了一个名为“乔伊·蒙坦纳II实况橄榄球”的游戏，据称该游戏是引起这位著名四分位起诉的主要原因。



帝国华击复出　樱花重现江湖





本刊日本综合消息　“樱大战 2”开始发动的消息，不仅震动了业界，也为土星注入了一剂强心针。人们期盼着广井王子和世嘉能够为玩家奉献上另一个柔肠寸断的爱情故事。

同原作一样，“樱大战 2”的综合制片人为 RED 总帅广井王子、制作及总指挥仍为世嘉的入交昭一郎副社长。原作的制作人员如田中公平（音乐监督）、藤岛康介（人物设计）等也是此次开发工作的主力，真宫寺樱的配音演员也仍然起用横山智佐，对续作报有怀疑的玩家应当可以安心了。

人物方面，新增加了两名来自帝国歌剧团·星组（真宫寺樱等属于帝国华击团·花组）的成员：索兰达·织姬和里尼，这一女一男分别来自意大利和德国。据制片人、世嘉第二 CONSUMER 开发部部长大场规胜表示，由于新增加了角色和丰富了故事情节，游戏的系统将会有不小的变化。但是，原作重故事轻战斗的特点不会被改变，开发组认为不应为了增加战略的难度而破坏故事的节奏，战斗始终是为了情节的发展而服务的。

在“樱大战”开发时，预定的情节有 13 集，最后实际发售时改为了 10 集。现在的“樱大战 2”预定情节为 12 集，但大场部长亦表示有可能届时更动的。动画方面，采用了新的数码压缩技术，画面质量和容量比原作都有了很大的提高。至于光盘的使用数量将会达到 3 枚。

“制作和开发工作正在顺调进行中，目前故事已经全部完成，成品是非常值得期待的。这是充满了开发人员感情的作品，销量绝对会超过 100 万份！”广井王子对“樱大战 2”的前景充满信心。

事实也是如此。据日本电玩周刊《ファミ通》报道，刚刚宣布完开发计划后，“樱大战 2”的期待值就在不到两周的时间上升到了第四位，仅次于 SS 的“超级机器人大战”、PS 的“DQ7”和“生化危机 2”。玩家对“樱大战”的支持率，也因为续作的发表而一度超过了史克威尔的“FF7”，其热情可见一斑。

业界认为，将于明年初发售的“樱大战 2”，将毫无疑问地成为世嘉土星最有力的武器之一。土星在日本的销量长期徘徊在 470 万台左右的困境将有可能得到突破。

鉴于“樱大战”系列在玩家中的影响，本刊将随时报道开发组的进展情况，请读者加以注意。



破坏价格是本行 64DD 将廉价发售

本刊日本综合消息

鉴于次世代主机的削价战争越大越猛，而 PS 的销量又日益高涨，任天堂将有可能把其 64 位元主机的专用磁碟机——64DD 以 10000 日元左右（约合人民币 700 元）的价格进行发售。这是近来在日本业界流传的一则新闻。除了削价竞争的原因以外，与 ALPUS 电子公司合作开发，降低了成本也被认为是因素之一。



▲64DD 虽然很好，但是否能在大陆流行起来还要看价格和软件数量。

任天堂则表示，与 ALPUS 的合作确属事实，但是任天堂至今还没有宣布过 64DD 将会以 10000 日元的售价推出，新价格的制订还在检讨中。然而他又表示，64DD 主机将以“非常令人安心的价格推出，请玩家放心。”



世嘉索尼重铸欧洲事业 大肆购买软件公司

本刊美国专讯（记者：KEN）　世嘉最近出资购买了欧洲著名的 PC 软件公司 ADELINE，这被看作是该公司重铸欧洲事业的一个切实举动。世嘉将在 ADELINE 的基础上建立一个全新的软件开发公司：世嘉软件（SEGA SOFTWARE），该公司将专门负责开发世嘉的 PC 游戏和为其新一代主机研制游戏。

无独有偶，索尼也于同时收购了英国的软件开发公司 CYBER LIVE TECHNOLIGE。随着 PS 的进一步普及，索尼自身的软件开发能力也越来越有强化的必要，通过收购他国的优秀软件公司是索尼今后发展的重要一环。欧洲是 PS 向世界扩张的基地，索尼有意将其建立成海外游戏的制作、销售中心。

VR“格斗之王”诞生 VF3 推出 ROCKET 版



本刊日本专讯（记者：KEN）　世嘉的王牌对战游戏“VF3”于近日推出了新的“ROCKET”版本，该版本最富有特色的一点，是玩家可以在所有角色中任意选择 3 个组成一队进行对战，这显然是受到了 SNK“格斗之王”的很大影响，

除此之外，“VF3 ROCKET”还为梅小路葵增加了一个新的场地和一些新的动作，如新的手部反击技、新的投技等等。玩家还可以在游戏中自由选择视点角度，甚至包括主观视点（从主角眼睛望出去的角度）和顶视点（从上往下直视的角度）。该版本的“VF3”已经开始在日本东京的世嘉主题公园中推出。

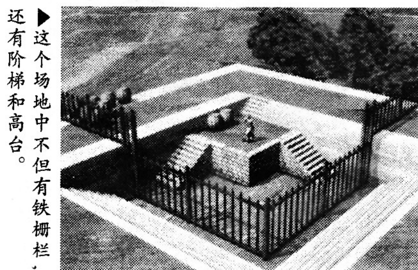
将成功街机作品通过改版再次发售的事，在近年的日本游戏界并不多见。但我希望在原创作品打出名气不容易的今天，也不要靠炒冷饭来吸引玩家，尽量多创新才好。



史克威尔突发超人奇想 打入街机市场欲于世嘉一搏

本刊日本专讯　在投奔PS名利双收之后，史克威尔又开始酝酿新的举动。日前该公司正式决定进军街机游戏业，试图凭借着自己的实力在世嘉的领地内挣出一个天地。

史克威尔进军街机的第一作名为“EHRGEIZ”（大和魂），为三维对战游戏。据来自开发方的消息表示，该游戏并非“TOBAL”系列的街机版，也不是“TOBAL 3”，而是完全独立的新系列。



▶这个场地中不但有铁栅栏，还有阶梯和高台。

但是，业界仍然发现了“EHRGEIZ”与“TOBAL”系列的藕断丝连。比如说格斗系统方面，以及角色可以往画面深处移动等特色，就完全是从“TOBAL”系列中继承下来的。史克威尔表示这个作品将完全不同于“VF”或者“铁拳”，他们将使之成为一种全新的格斗游戏系列。游戏中全部角色目前设定为10位，将融入摔角（WWF）等特殊格斗方式、在四周封闭的场地中决斗。



◀战斗的场地周围有金属丝网，这与SEGA的『东京番外地』是一样的，但其中还有一些箱子，不知能否在战斗中使用。

“EHRGEIZ”目前使用NAMCO的SYSTEM 12底板进行开发，由于这是被认为是与PS具有很高互换性的一块底板，所以业界普遍认为史克威尔会将该游戏移植至PS。但是开发组表示，街机游戏与家用游戏的设计完全是两回事，现在并没有移植PS的考虑。

“大和魂”预计可以在今年年底正式推出。史克威尔进军街机的第一作究竟成绩如何，相信很快便会有结论出现。



家用机也能玩“MUD” 土星网络RPG正式发表

本刊日本综合消息　家用游戏的玩家，从此可以不必欣羡电脑游戏玩家联网并肩作战的快乐了，因为世界上第一个家用游戏机网络RPG不久便将在土星上问世。

该游戏名为“WORDS”，由日本JOY SYSTEM开发研制。土星用户只要接上专用的“猫”（MODEM），便可上网与相识或不相识的同伴并肩作战。游戏程序的设计标准可供5000人同时游戏，因此届时整个游戏的风格将会非常接近于真实的世界。

所谓5000人同时参加的游戏，也就是说在游戏中所遇到的人物，并非是电脑实现设定好的，而是其他“网虫”们扮演的角色。因此，这个RPG实际上是一种人与人之间的交流，这是目前普通RPG游戏所无法达到的。玩家可以在游戏中结识朋友、挑战敌人、恋爱、复仇……等等，如同网虫们在互联网上交流一样，只是更加直接、更加形象。

这个以追求最高自由度为目标的游戏，预定于98年冬季正式发售。它是否会随着电脑网络的普及而给RPG带来一种全新的感觉？且让我们拭目以待。



杯中甜羹谁所不欲 TAKARA、亚士涉足电子宠物

本刊日本专讯（记者：KEN）　万岱『福蛋』所带来的巨大利润，理所当然地引来了其他娱乐公司的三尺垂涎。但是，由于万岱已经抢先一步申请了『たまごっち』的外形及宠物的著作权与形象权，和电子宠物的设计专利，使得他人只能干瞪眼没话说。几家生产仿冒品的企业也不得不退出了非法的竞争。

但在巨额利润的面前，总是很难有人驻足的。因此经过反复的考虑，日本两家大型的娱乐会社TAKARA和亚士电子，终于决定于今年9月正式向市场推出自己设计的电子宠物，以对抗万岱的一枝独秀。

TAKARA和亚士电子推出的产品由娱乐机器制造企业大平技研工业开发、制造。外形象一枚腰果，与万岱的产品有较大差异。该产品不同于『たまごっち』的最大特点是，可与大平技研工业开发的照片印刷机相连接，把玩家所饲养的电子宠物以相片的形式保存下来。这也是此类电子宠物的主要卖点之一。

由于外形不同，亚士电子表示自己『并没有侵权的行为』，但是万岱仍然决定对之进行起诉。亚士电子是与万岱婚姻破裂的世嘉之控股公司CSK的控股公司，而TAKARA，则早在86年就曾经因为一种洋娃娃的设计专利与万岱打过官司。此时旧病复发，看来又会有一番热闹。



世嘉与携作谈判又告破裂 新机种不使用3DFX芯片

本刊美国专讯（记者：KEN）　世嘉将不在其新一代家用主机中考虑使用3DFX的芯片，这是近日由世嘉和3DFX共同宣布的惊人消息。如同当初宣布使用3DFX芯片一样，此次谈判破裂同样使人大跌眼镜。目前，由3DFX为世嘉开发3D图形引擎的合同已经中止。

“我们对此表示遗憾，而且世嘉的做法也不符合法律程序。”3DFX的董事长格兰科说道，“但是，我们也应该看到，世嘉在我们的生意中所占的比例并不很大，甚至不到我们98年营业预算的10％。我们的3D芯片在PC市场中的销售潜力还很大，前景非常广阔。”

今年3月，3DFX开始根据与世嘉的合同，为世嘉制造新一代家用主机的专用芯片。作为交换，世嘉向3DFX投入了将近2百万美元的资金，并制订了开发的时间表。但是，世嘉在对各个芯片作性能价格比较之后，最终确定选择了由NEC开发的、一种可与3DFX产品相媲美的芯片。

游戏新闻眼

S SCOOP M2开发中止,饭野梦断"D之食桌"!

本刊日本综合消息 饭野贤治的"食桌"梦想终于被松下打破,随着M2游戏机开发中止的正式宣布,"D之食桌2"的开发工作也已降到冰点。

M2原是一种高速图像处理技术的名称,但当松下宣布新64位元主机将采用这种技术之后,M2就被业界当作了松下公司次世代游戏主机3DO后续机种的代名词。作为第一台正式推出的次世代主机,3DO也曾红极一时,但好景不长,随着世嘉土星和索尼PS的双双出手,3DO很快就被打入了冷宫。显然不甘心昙花一现的松下,为了挽回颓势,于94年正式宣布M2游戏机将于95年底发售,并且分别在95年5月的美国E3展、6月的东京玩具展上展出了使用M2技术的CG和主机制品模型,并于同年7月宣布了"D之食桌2"的开发计划。



▶松下负责M2技术研究与软件开发的柴田岩宏社长。

此后,松下又在与世嘉的竞争中,以令人吃惊的一亿美元买下了M2的使用专利权。但事实很快证明了松下做法的不够理智:95年12月,M2宣布推迟到96年下半年发售、96年9月,3DO公司退出了与松下的合作。这等于断送了M2的未来。96年11月,松下不得不宣布M2主机的发售无限延期,从此之后的开发工作就基本处于停滞状态,一直到今年7月宣布中止开发为止。

松下公司认为,目前家用游戏业界的现状是索尼、世嘉和任天堂三国鼎立,其他机种很难插足其中,更不用说M2这种知名度为零的主机了,松下要想在这方面发展根本是举步维艰。因此经过反复考虑,松下最终决定退出娱乐界,放弃M2在家用游戏方面的开发工作,转而将该技术运用到产业、教育等其他方面。此外,松下还有计划制作采用M2技术的街机底板,据悉该底板已在各主要街机公司中试用。



◀曾坚定不移地支持M2的饭野,如今也只能自咽苦水了。

松下在M2方面的退却,对WARP的饭野贤治来说打击巨大。由于"D之食桌2"是其倾注心血之作,现在放弃已为时过晚,而且损失巨大。退出松下主机之后,饭野表示将会考虑在其他机种上移植"D之食桌2",可供选择的机种包括SS、PS、N64,甚至是SS、PS的后续机种。现在面临的主要问题是,目前的主流机种在机能上都绝对达不到原先的水平,甚至连N64也不够资格,饭野担心作品的精髓难免会大打折扣。



◀将来只能在街机上见到了。而用到M2技术的游戏『D 2』不知命运如何。断念的

从人际关系方面考虑的话,"D之食桌2"会在SS上移植,但若是考虑到市场和盈利,饭野也不得不考虑在PS上移植,这对于他来说是个两难的选择。目前,WARP工作组正在开会研究未来的移植计划,据称在2个月之内便会有结果发布。

S SCOOP 中文化敌不过本土化? "GAME通信"宣告停刊

本刊讯 8月份最令我们震惊的消息就是香港的《GAME通信》杂志宣告停刊,尽管前两个月就有小道消息传出,但我们总不愿意相信这是事实,更不愿意看到它成为事实,因为香港刚刚回归,我们期待着两地能加强合作。也因为我们非常喜欢这本杂志,并且从中学到不少东西。

以前我们在杂志中介绍过,香港尽管有五、六本游戏杂志,但影响力最大、办得最有特色的只有两本,一本是《GAME PLAYERS》,另一本就是宣告停刊的《GAME通信》。前者以本土化的游戏攻略为主,后者是日本最有影响力的游戏周刊《ファミ通》的香港中文版,以游戏情报为主。但由于版权方面的限制和出版周期的问题,相对而言,《GAME通信》在情报方面就比日本方面晚了一拍,甚至比《GAME PLAYERS》也晚了半拍,在以资讯快捷著称的香港反而讨不到便宜。关于停刊的原因,主办者显得很无奈,对商业社会的无情感慨万千。也许如香港媒体评论所称,《GAME通信》的失败就是N64的失败,任天堂打不过索尼、世嘉,所以《通信》也干不过《GAME PLAYERS》。不管这个评论对错与否,我们想,至少对该编辑部同仁而言,是尽了努力,对得起广大读者的。中国有句古话说"虽有智慧,不如乘势",形势比人强,我们始终认为《GAME通信》是本优秀的杂志,不能以成败论英雄,而且我们始终认为,没有竞争的市场是不健康,无进步的市场,所以无论从哪方面讲,《GAME通信》停刊对欣欣向荣的香港游戏业都是一个不小的打击。



◀对于一本广受欢迎的杂志来说,告别号背后不知有多少艰辛与无奈。祝它的编辑们再作出一本同样优秀的杂志。

《GAME通信》自95年8月创刊,97年8月停刊,共出版39期。



SCOOP

N64注入新鲜血液 南梦宫正式加入任天堂

本刊日本专讯（记者：KEN） 经过6个多月的反复考虑，南梦宫终于在最后关头下定决心，加盟N64为任天堂做软件。这是近日在日本流传的一个惊人消息。

据一些未经证实的新闻来源称，南梦宫在N64制作的第一个游戏将是其以前在任氏主机上的系列作品："FAMISTAR棒球"。这个被称为"FAMISTAR 64"的游戏，将采用全三维的技术构成人物与球场，并采用"MOTION CAPTURE"技术截取人物真实的行动，从而使游戏具有极为真实的动感和感染力。

从8位元到16位元主机，南梦宫长期以来一直是任天堂的强力盟友，并在最近7年内合作紧密。在N64推出之后不久，它立即宣布加入N64，但是却一直按兵不动（南梦宫也宣布过加盟世嘉土星，但迄今为止未推出任何游戏）。业界分析，这主要是为了不影响倾注了巨大心血的PS，同时任氏的软件政策也让人不敢轻举妄动。

目前南梦宫只宣布了一个N64的软件，对于其他游戏，公司的宣传部表示"无可奉告"。同时他们还表示，"'FAMISTAR 64'将不会在日本以外的国土上推出"，这对于在以美国为基地的N64来说，确实很难说是福还是祸。

另据来自WESTWOOD STUDIOS的消息称，"C&C"的最新作品将以3D动作游戏的形式推出。并且将于明年中末期移植至N64和个人电脑主机上。目前，WESTWOOD STUDIOS不愿透露更多的详细情况，玩家只能默默等待了。



◀这个著名的棒球游戏系列，一直是以任天堂主机做阵地的。

SCOOP

科乐美继续支持土星 著名作品将陆续出炉

本刊日本专讯（记者：KEN） 科乐美于近日宣布继续向世嘉土星移植其畅销软件，这表明了该公司在目前PS畅销世界的情况下，继续对SS表示支持的态度。



◀由小岛秀夫监制的著名系列『METAL GEAR』即将在次世代中登场。

科乐美（KONAMI）宣布移植的作品中包括有"恶魔城DRACULA X～月下的夜想曲"等大作。据称土星版的"恶魔城"与PS版相比将会有很大的不同，但目前并不清楚两个版本之间的具体差异。

其他列入移植表的还有早些时候宣布过的"幻想水浒传"以及'汪达尔之心"等，这些作品都将于今年晚些时候推出。此外，科乐美的SPG名作"实况世界足球～WINNING ELEVEN"也将在土星上推出。科氏还宣称，只要有足够的市场需要，他们还要考虑向土星移植其经典AVG的续作"燃烧战车·团结"（METAL GEAR·SOLID，ACT）。

ACCESSORY

PC主机的MODEL 3诞生?! 只是价格难以忍受

本刊美国专讯（记者：KEN） 世嘉的MODEL 3底板以其超绝机能迷倒了无数街机玩家，但是很少有人知道该底板的设计公司并非是世嘉自己，而是美国的LOCKHEED。最近该公司正式宣布，将为个人电脑设计一块专用的3D底板，从而使PC的3D图形能力得以直逼街机。

该底板的名称为REAL 3D LIGHTNING/110，开发环境为奔腾芯片、WINDOWS系统，售价目前暂时定为1800美元。据称，此块底板要求在至少16 RAM内存下工作，附带有24bit双倍缓冲区和32位元贴图机能、8M贴图专用内存和立体声输出系统。开发公司表示该底板每秒可计算75万个多边形以上，并每秒处理3千3百万个贴图像素点。虽然它的机能实际上并不能真正达到MODEL 3的水平，但是对于电脑来说，已是目前最高的级别了。

SOFTWARE

虽然很想玩却玩不到 但这套东西相当诱人

本刊日本专讯（记者：KEN） VF旋风终于卷到了个人电脑上。7月25日，一个被称为"VF3 WIN－PC COLLECTION"的CD—ROM由日本EASY电脑公司推出面世。

这份4片装光碟的纪念价值可谓不匪。它包括一份"数码版"的"VF 3"正式攻略本、每位角色的主题音乐和声音集、超过60幅以"VF 3"为主题的WINDOWS用壁纸，14个"VF 3"图标和2个屏幕保护软件，一份汇总了所有VR英雄的、每天变化的电子挂历等等与"VF 3"有关的一切衍生物品。仅1980日元的售价更使人感到它的物超所值。

在电脑上虽然玩不到"VF 3"，以前虽有"VF 1"及"REMIX"，但早以过时，操作性也远不及街机和家用机，但这套软件确实令非电脑用户羡慕呀！



◀这样的墙纸真是很具吸引力。



▲月历中的图片是用SEGA发行的97年历中的人物像局部。虽说有些过时，但经过重新设计，仍颇具新鲜感。



"真人快打 4"开始制作 这次会比以前更好玩吗？

本刊美国专讯（记者：KEN） 令玩家和业界褒贬不一的对战游戏"真人快打"（MOTAL COMBAT），其四代作品已经在努力的开发之中，预计不久便可以推出问世。

美国 MIDWAY 公司最近向外界宣布了"MK 4"的部分情况。这将会是一个采用流行多边形技术制作的对战游戏，节目中增加了部分新人。虽然目前仅完成了60%，但"MK 4"给人的感觉是在技术上已经进了一大步。由于采用新的基板进行开发，游戏的人物和背景移动非常顺滑与流畅。

尽管角色和背景采用多边形技术，MIDWAY 还是决定将游戏设计为二维对战的形式。同"VF"系列相同的是，游戏中角色可以特定的动作向画面内部或外部移动，但主要的技击都发生在二维的世界中（饿狼传说?）。游戏另一个重大的改变是增加了武器模式，玩家可以在开始选择各种不同的武器与敌人对战。同"魂之利刃"相同的是，武器也有耐久度，当耐久度降低为零时将不能使用武器。



目前有两个角色已经可以操作使用（QUAN－JI 和 CHINOK），MIDWAY 声称在电影版"MK"中出现的许多人物也将出现在游戏中。

据称"MK 4"将可能在 PS 上移植。此外，也有传说称 N64 版的"MK 4"已在开发中。

只言片语 （协力/SHADOW PHOENIX）

★PS 作品预报 BILLBOARD

(1) HUDSON 的街机新作《血腥咆哮》已预定今年秋在 PS 上"兽化"登场。

(2)9 月发布的作品(部分)

日期	名称	厂商	类型
11 日	热砂的惑星	伊藤忠商事	SLG
11 日	格斗幻觉～K1 复仇～	XING	FTG
11 日	火炎的气息(龙之战士)Ⅲ	CAPCOM	RPG
11 日	三国志Ⅳ(强力版)	光荣	SLG
11 日	信长野望·天翔记(强力版)	光荣	SLG
11 日	青空风者	J·WING	STG
11 日	诱惑钓鱼天国～人鱼传说之谜～	TEICHIKU	SLG
11 日	教子小测验～我的天使～	NAMCO	ETC
11 日	圣刻 1092 操兵传	YUTAKA	RPG
	圣刻 1092 操兵传 限定版(附送面具)		
18 日	战斗虫	电脑工场	SLG
	B 线上的爱丽斯	讲谈社	ETC
	破碎点	KONAMI	SPG
	我的梦想	日本 CREATE	SLG
25 日	皇家骑士团 2	ARTDINK	S·RPG
	音乐创作室 2	ASCII	ETC
	音乐小说创作室	ASCII	ETC
	生化危机～浓缩版	CAPCOM	AVG
	职业摔角战国传	KSS	SPG
	沙罗曼蛇战略版	KONAMI	SLG
	超能力 PUZZLE 大战	TAITO	PUZ
	J'S RACIN'	数字开拓者	RAC

★SS 作品 STATION

9 月发布的作品(部分)

日期	名称	厂商	类型
4 日	噗哟噗哟 SUN(SS 网络版)	COMPILE	PUZ
11 日	数字弹珠台 VER.97	风	TAB
	三国志Ⅳ(强力版)	光荣	SLG
	信长野望·天翔记(强力版)	光荣	SLG
	DESIRE	IMAGINEER	AVG
18 日	做个落下游戏	PACK IN SOFT	ETC
	我的梦想	日本 CREATE	SLG
25 日	出动！女警	SADA SOFT	ETC
	御意见无用	MEDIA AMUSE	FTG
	维新之岚	光荣	SLG
	忍者查查丸·鬼斩忍法帖	JALECO	ACT
	桃太郎道中记	HUDSON	SLG
下旬	怒首领蜂	ATLUS	STG
	RONDE～轮舞曲	ATLUS	RPG
	街头霸王·精选集	CAPCOM	ACT

★日本销售榜(截止日:8 月 15 日)

①德贝赛马(PS、ASCII、SLG)；②浪漫传说·开拓者(PS、SQUARE、RPG)；③大家的高尔夫(PS、SCE、SPG)；④街头霸王 EX PLUS α(PS、CAPCOM、3D—FTG)；⑤攻壳机动队(PS、SCE、STG)；⑥鸡蛋仔俱乐部(GB、BANDAI、SLG)；⑦太空战士战略版(PS、SQUARE、S·RPG)；⑧REAL SOUND(SS、WARP、AVG)；⑨钟楼～第一惊栗～(PS、HUMAN、AVG)；⑩妖怪口袋(GB、NINTENDO、RPG)。



今年的热不同于往年，天气仅仅是热的一部分。另外还有许许多多种热，国产游戏业发展所带来的种种现象，也引起着一阵阵"热评"。本栏目一直在报导国内业界的情况，欣喜地发现它们的成长，请看这期中的图片，水准已经相当不俗了。

推鉴配置/ 486DX4—100/ 8M 以上/ WIN95/支持键盘、鼠标

一、曲折动人的剧情

武松杀嫂、林冲夜奔、晁盖智取生辰纲，等家喻户晓的故事都要由游戏者来展开，并按自己的意思来选择分支。游戏中的过场动画全部采用中央电视台大型电视连续剧《水浒传》的实拍画面，可以欣赏到精彩的表演。游戏情节除原著中的精华部分，还加入了许多民间传说和评话中精彩的故事，使游戏情节更加引人入胜，游戏人物更加丰满传神。

二、惊心动魄的战斗

游戏一共 30 多关。随着故事情节的发展，战斗的变化会越丰富。每一次战斗的目的不会相同，有时是解救被困的英雄，有时是击毙或活捉特定的敌方将领，有时则要将敌人全歼。每一个战场的布局都经过详细的考究，地形多种多样，有平原，山川，湖泊，树林等。游戏者要利用各种因素认真地部署调动自己的队伍，针对不同的战斗制订相应的作战方案，如果只是一味的死缠烂打，无疑是自寻死路。因为敌方策略的 AI 是经过了精心的设计，绝不是闭着眼睛就可以识破的。战斗是采用回合制进行的，所以游戏者有充分的时间来做思考，是诱敌深入还是短兵相接完全掌握在自己手中。攻击时分为一般攻击和绝招攻击，人物的每一个动作，每一招攻击，都倾注了美术人员心血，使你在紧张的战斗中，目睹各种精彩华丽的独门绝技。

三、写实风格的仿宋建筑

游戏画面采用 640×480×256 色的高解析模式，写实的画法，尽显中国宋朝的景致。游戏中每一处场景都各具特色，有风景如画的梁山泊，热闹繁华的汴梁城，充满杀机的野猪林。梁山泊的聚义厅，汴梁城中的京营殿帅府，大名府的翠云楼，以及各种宫廷建筑、花园鱼池、奇树怪石，皆展现出美工的功力。

四、名马宝刀齐上阵

游戏中的各种物品多达四百种，仅马匹就有三十种，独角貔貅兽，踏雪乌锥马，九朵葵花兽尽在其中，一匹好的坐骑，在战场上发挥着极其重要的作用。刀枪剑戟，斧钺钩叉，各式武器，应有尽有。金篡提泸枪，巨齿飞镰刀，风火蟠龙棍……这些传说中的兵器，都会出现。每位英雄好汉都有自己特定的武器，装备正确才能发挥出武器的威力。使用各种古怪的暗器，还可以起到偷袭的效果。

五、形式多样的兵种

每个角色都有其专门的职业，大体上分为步兵系，骑兵系，弓兵系，水兵系，军师系。当角色达到一定的级别后，便可以升级，从而提高自身的能力，学会新的绝招。游戏者必须对手下的将领的特殊能力有深刻的了解，才能在出兵作战时知人善用，达到最佳的作战效果。

责编/PINSER



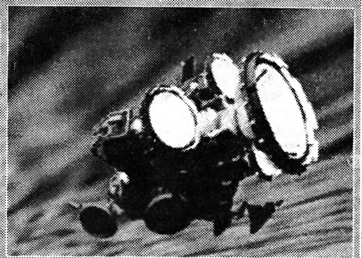
浪漫传说

～开拓者～

奇幻世界 浪漫之旅

与以往的《沙加》系列相比，本作有着不同的世界观。但也继承了高自由度、多角色的特点。系统稍有简化，取消了阵形技，LP 也成为可回复的。画面和音乐精美绝仑，气势磅礴，史克威尔的味道相当浓重。

PS　厂商:SQUARE　类型:RPG　发售日:97.7.11



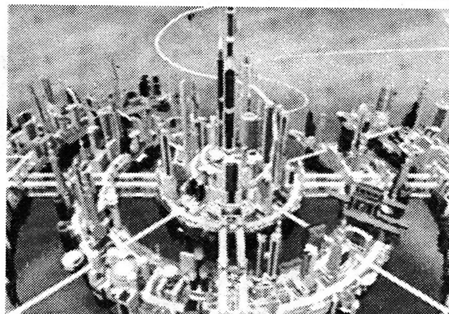
今次的文章针对高自由度和多角色的特点，大家要小心阅读了！

基本系统

ステータス(人物状态)：

利用这项能够看到角色的多项数值和武器、技术装备，其中 HP、LP、WP、JP 和右上角的特长状态槽最重要。HP 为耐久力；LP 为沙加系列特有的生命值，人类和机械类的 LP 绝大多数情况是有固定上限的，在战斗中当 HP 减为 0 时，LP 会减 1(也有些敌人会直接削减 LP 的攻击)，此后再受攻击还会下降，当减少到 0 时此人物才算死亡，但即使这样还是可以通过住宿来回复 LP 的；WP 是技力值，是发动剑技、铳技、体术所必须的；JP 是术力值，在使用术系的各种技能时会有所消耗。

右上角的特长槽标明了角色技术类和法术类的能力掌握对比，每类能力只要装备了六个 (但不能再装备另一类能力)，槽内就会出现一顶王冠，表明此角色已达到此项特技的达人水平，而且在发动特技时所耗的 WP 或 JP 值也会减少 1。



▶超现代化的机械都市，地球上要到什么时候才会出现呢？

アイテム(物品)：

当你觉得物品太乱时，调出物品栏再按 SELECT 键就能按类放好。

技术连携(组合技存储)：

种类繁多的组合技是沙加的一大特色。各种技术的排列组合能创出不计其数的组合技，当发动组合技攻击时，不但攻击力远远超过逐次攻击，而且没有失误的危险，敌人只能中招无法防御或闪避。但组合技的出现也是有一定的条件和随机性的，至少是要在攻击同一个目标的前题下。一但出现组合技，其组合方方法就会被记入“技术连携”中的表格。但最多只能记 8 组，而且如果出现了新的组合技，写有“连携りれき”的表格中最下面的一个就会被挤掉，只有在“お气に入り”内的三组是不会受影响的。所以当你发现了强力的组合技时就超紧把它移入“お气に入り”，这样发动的可能性就会大增！对付 BOSS 简直易如反掌。

入れ換え(人物位置变换)：

这里一共有十五个位置，可以使十五名角色分成三队，各队五人。此项功能正是为了调配队伍而设，但主角是只能安排在第一小队的(リュート除外)。

注意：本游戏只能容纳十五名角色，从第十六名开始再加入的人物既不能查看也不能参战，总之不能进行任何操作，跟没加入一样。

装备武器：

这是最清楚不过的功能了。也要记着装上回复药；因为除了装备了バックパック的人之外，其它人物是不能使用物品栏内的物品的。

装备技术：

每人最多可装 8 个不同的技术，而“封印”则可以将选定的技术按类封存。另外在装备技术时最好留出一个空栏，否则在战斗时就不能修得新技了。上文也提到了装备技术与角色特长的关系，希望诸位慎重取舍。

コンフイグ(操作指示)：

包括操作说明和一些基本设置。

セーブ(记忆)：

值得一提的是这里允许游戏者将进度写入内存中的记忆空间 (但切断电源就会丢失)，并创建了 R2＋△的快捷键进行存储和 L1＋R1＋SELECT＋START 进行复位的快捷键。这样只要在复位后选 QUICK START 就能读取内存

中的进度。

你死我活的战斗

之所以称为你死我活的战斗是因为战斗中不能逃跑！连防御都要按 R1 键才能调出。而△键则可以看到各角色和简单状态。一个角色即使 HP 被打为 0，只要 LP 不为零就可以用药物救活。如果 LP 为 0 的话就只能住宿了，否则是不能参战的。

攻击范围一目了然

这次的沙加引入了新的攻击系统，即区域性攻击。某些招术的攻击是有一定范围的，例如扇形、圆形、直线形，在画面上用红色标出，只要敌人在范围以内就会受创。

四大种族各具特色，取长补短便能所向无敌

人类ヒューマン

可以装备各种武器、防具，并拥有多种特技。初期各项数值偏低，但通过战斗可以很快成长（这次没有级别和经验值的设定，仅仅是各项数值提升），并能不断修得新特技。

怪兽

只能装备饰品 4 个，有本身固有的技术不能封印。当战胜了某种怪兽后可以选择是否吸收。吸收其他怪兽是唯一的成长方法，但若错误的吸低级怪兽是会发生能力倒退的，希望大家小心慎重。

机械体

能随意装备各种物品，并且各项数值直接与装备相联系。装备之后的机械体攻防值奇高，但不能拥有任何法术类特技，只能使用专门的技术类特技。战斗中破坏掉敌方机械体后可选择收集部件，从而学会新的技能或加满各项数值。但要注意机械体只能使用专门的药品和回复术来回复 HP。

妖魔

能象人类一样装备物品，并有自己的固有特技，如“妖魔の剑”等可以吸收敌方怪物。但其他可以自由装备的技术栏就只有 4 个。成长方法与人类相似，各项数值随战斗提升。

看看下面的角色有哪些是你的同伴？



姓名：红（レッド）

种族：人类　性别：男

他的父亲小此木博士曾为ブラッククロス组织工作，但随之就发现这组织所干的种种罪恶勾当，于是停止了工作。然而他知道的已经太多了……

幸免遇难的红眼看着自己的家化为灰烬，母亲、妹妹生死不明。就在他即将惨遭毒手之时，神秘的超人アルカール出手相救，并给了红变身成为超人アルカイサ一的能力。为了复仇，红开始追寻ブラッククロス组织的首脑库拉依 Dr. クライン……

这里请大家注意两点：

一、红变身为アルカイサ一是要满足一定条件的，最主要的是不能让其他人看见（超人们都很怕羞）。比如：只有红一人出战或出战同伴都是机械体时；战场上除了红和机械体外，其他同伴阵亡；机械体之外的同伴都中了诸如まひ、くらやみ、こんらん或バーサーカー的状态时；某些剧情安排等。那时就能看到有“变身”的选项出现。

二、变身后的攻击虽然强力但在胜利后却不能增加任何数值。而变身时的体力等数值又是与变身前相联系的，所以一味依赖超人是不会有发展的。



姓名：路特（リュート）

种族：人类　性别：男

父亲从政多年，但终因卷入政治事件而丧命。他的母亲为了不让儿子重蹈复辙，从小就对他放任自流不加管教。这虽然使他成了个游手好闲之徒，却也少了几分性命之忧。

这天，路特突然决定远行。他能查出父亲被害的真相吗？既使查出，以他的性格又当如何呢？

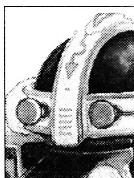


姓名：埃米利亚（エミリア）

种族：人类　性别：女

原本是著名模特，但为了爱而放弃了事业。不料未婚夫在自己家中遇害，埃米利亚莫名其妙地被投入监狱。她不敢相信这一切。

一次，变态的典狱长宣布了他的游戏：只要有人能在规定时间内找到解放のルーン，他就给那个人自由。在两个狱友的鼓励下，埃米利亚拿起了枪……



姓名：T260G

种族：机械体　性别：无性

它是上一次战争的产物，遭到破坏之后一直埋在地下。直至被一对捡废铁的姐弟发现，这才重见天日。虽然经过章鱼机械师的修理，但远不能恢复昔日的性能。记忆系统更是一踏糊涂，只记得有一项使命需要完成。就在这种状态下，它出发了。



姓名：库恩（クーン）

种族：怪兽　性别：无性

居住在怪兽的领域——マーグメル。它日益感到家乡的种种迹象预视着灾难的降临。长老告诉它，マーグメル就快要崩溃了，目前唯一的办法是到世界各处取得指轮。全都的指轮聚在一起就有可能使マーグメル恢复旧日安静详和的景

观。于是，库恩第一次步入了外面的大千世界。



姓名:BLUE(ブルー)

种族:人类　性别:男

出身于魔术之国キソグダム，从小就接受魔术训练。他还有个孪生兄弟叫鲁休(ルージュ)，具备与他相同的实力。但是，キソグダム有个残酷的规定：孪生兄弟当中只能有一人存活！倾刻间同胞兄弟变成了不共戴天的仇敌。

修业期满，BLUE要去学习其他法术了。与此同时，鲁休也动身了。当二人在异乡相遇的时候，命运之神该如何对待他们呢？



姓名:阿赛卢丝(アセルス)

种族:半妖　性别:女

阿赛卢丝原本是个普通人类，流着鲜红的血。在一次偶然的事故中，她被最强妖魔欧卢罗·休(オルロワージュ)的马车撞成重伤。卢罗·休为救她性命，把自己身体里青色的妖魔之血输给了阿赛卢丝，还把她带回自己统治的妖魔境地オルロワージュ。从此以后，阿赛卢丝成了流着紫色血液的半妖，开始了自己新的生活。



姓名:拉比特(ラビット)

种族:机械体　性别:无性

本身是IRPO成员，但正受到ブラッククロス组织的追杀。它属于战斗型机械，特别是对付机械敌人的能力较高。

是只有红的故事中才出现的角色，在游戏中期京的庭园内加入。

姓名:麒麟

种族:怪兽　姓别:无性

在传说中是十分强大的怪兽，可以使用多种空术，只是法术都是固有的，所以不能进行调配。

当完成了剑、盾、杯、金四张カード的收集并获得秘术资质后，前往ドゥヴアン的神社，与女孩交谈就会被传送到麒麟の空间。在前方帐篷里穿过迷宫就能加入。



姓名:阿妮(アニー)

种族:人类　性别:女

虽然初期数值低些，但发展潜力与红相比有过之而无不及。在剑技的修习上更是才思敏捷。

出现于クーロン的餐馆前，一般在收集4个クーン期间可以加入。红的故事里则是前往四大天王之一——休泽(シュウザー)的巢穴前按剧情加入的。但并不一定每个主角都能收到。

姓名:BJ&K

种族:机械体　性别:无性

属生物医疗型机械体，但其攻击力也并不逊色。要注意它是不能为机械体进行病疗的。

出现于天鹅形飞船キグナス号的医务室里。在红的故事中曾在飞船被动期间暂时加入，以后再去找它就会永久加入。



姓名:济王

种族:怪兽　性别:男

善使草雉的剑，会唱圣歌的骷髅王，实力较强且举止文雅。但回复药品对他的作用微乎其微，不如多用特技加血吧。

在シュライク的济主の古坟内拿到镇魂勾玉、天义云剑、水镜盾之后放入神坛，就能开启暗门，战胜他后可选择入伙。



姓名:卢福斯(ルーファス)

种族:人类　性别:男

善于使用枪支和铳技的神秘男子。

在クーロン的餐馆和シュライク的武王の古坟内都会出现。一般在收集ルーン期间的后一地点加入。红的故事里于劫机时暂时加入，之后在消灭了天王シュウ一后回餐馆中与他交谈，就可以在他和莱泽(ライザ)之间任选一人作为伙伴。



姓名:莱泽(ライザ)

种族:人类　性别:女

一般当卢福斯成为同伙时，在取得保护のルーン前，与クーロン餐馆里的她交谈可收得。但红的故事里她与卢福斯只能有一人加入。而且在阿赛卢斯、T260G、库恩的故事中由于没有卢福斯的加入她也不会入伙。

姓名:特殊工作车

种族:机械体　性别:无性

由于是维修类型的机械体，因此攻击能力稍弱。

当队伍里有了机械体之后前往シュライク的中岛制作所，通过交谈可以收入。



姓名:可顿(コットン)

种族:怪兽　性别:无性

很可爱的小怪兽，在游戏初期相当可靠。只是在是否吸收敌方怪物时有些麻烦，一旦错吸低等怪物就会使能力下降，所以还是吸收BOSS安全些。

任何一个主角都可以在シュライク的生命科学研究所最上层的实验室内找到它，途中要开启书架暗门。有了它赫斯也可能加入。



姓名:赫斯(ヒューズ)

种族:人类　性别:男

也是IRPO的成员之一，曾帮助红调查走私事件，是个富有正义感的战士。

一般在收集カード过程中去IRPO，战胜ムスペルニプル山上的朱雀后即可成为队中一员。红的故事中曾于走私和劫机事件中成为临时队员，之后前往マンハッタン的ショツビソクモール的酒吧，交谈后加入。但并非所有主角都能收得。



姓名:凯依(ゲン)

种族:人类　性别:男

标准的剑圣级人物,一上场特长槽就已标有王冠。为人豪爽,无所畏惧,特别爱喝酒。

从クーロン的一个骷髅兵嘴里听说了他的情况,在收集カード过程中前往スクラップ的酒场可以收到。而库恩和T260G的故事里是一定会加入的剧情性人物。



姓名:福昂(フュイオン)

种族:人类　性别:男

典型的拳法家,善使体术。居住在怪异生物体内,使之更具神奇色彩。

在收集ルーン过程中,飞船被吸入巨大生物体内,与他交谈即会加入。但在BLUE的故事里是行不通的。

姓名:史莱姆(スライム)

种族:怪兽　性别:无性

由于它加入时队伍已满,所以没有看到详细情况。但它具有史姆的攻击手段。

在巨大生物体内取得活力のルーン时即会加入。

姓名:桑古(サソダー)

种族:怪兽　性别:无性

虽然是怪兽,但与路特从小便是好友,心地善良。本身攻击性强,是比较厉害的角色之一。

一直都站在ヨークランド的风车下,当路特加入之后与它交谈便会入伙。路特的故事中则是发展过一段剧情后再回到这里,它就会加入。



姓名:多侬(ドール)

种族:人类　性别:女

同样是被ブラッククロス组织追杀的IRPO成员,虽是女性可胆识过人。本身就具有法术的角色。

出现在シソロウ的シップ发着场,谈话即可加入。

姓名:?

种族:妖魔　性别:?

由于是第十五个以上加入的,所以没有详细情况,但从谈话来看是个操纵时术的上级妖魔。

红的故事里,在集齐了4个カード和4个ルーン,并且有麒麟加入的情况下,先去ムスペルニブル,见到ヴジュイール宫殿的主人并被传送到时间妖魔のリージョン,发现沙漏坏掉了。

返回ヴジュイール宫殿,再去见主人会被传送到妖魔的世界——ファシナトトゥール,在根っこの町用1个LP上限换来砂の器。随后与左侧上层屋子里的人交谈,从而打开下层的房门。进去与史莱姆交谈就会出现暗道,走出迷宫即可乘飞机回到クーロン。接着飞回ムスペルニブル,进入时间妖魔のリジョン修好沙漏,便可走过吊桥见到这个角色。

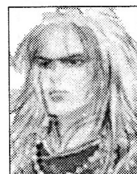


姓名:麦沙鲁坦姆(メサルティム)

种族:妖魔　性别:女

从外形来看是一条美人鱼,但不知为什么会住在オウミ领主的房子里。同样是由于满员,她的具体特长不清楚,估计也拥有某种法术吧。

一般收到上文提到的上级妖魔之后进入オウミ领主的别墅地下室,在水池边可以使她入队。而阿赛卢斯的故事里,发展了此处的剧情之后再次返回即可收到。



姓名:鲁休(ルージュ)

种族:人类　性别:男

他就是BLUE的孪生兄弟,出身于魔法世界キソグダム的魔法师,却逃不开命运的捉弄。

由于他与BLUE那不共戴天的关系,所以不会加入BLUE的队伍。一般如果主角是人类或半妖即可在ルミナス的シップ发着场收入,但若去マジッウキソグダム他就会离开,并返回ルミナス。



姓名:桑兰斯(サイレンス)

种族:妖魔　性别:男

身处在ルミナス 的阴术馆里,但与其交谈没有任何反应。让他加入首先不能去闯光の迷宫,即没有阳术资质,也不能购买阳术。这样才能去阴术馆的オーンブル获取阴术资质。进入之后在左侧与他的影子对话,走出オーンブル再与他交谈即可。



姓名:白蔷薇姬

种族:妖魔　性别:女

本来是妖魔领域的统治者——オルロウージュ的宠姬,拥有可以将敌人吸收的特技,是个较强的角色。

只有阿赛卢斯的故事里从初期就会加入,以及红的故事里发生劫机事件时可以暂时加入。其他主角就很难收得了。

姓名:那卡金零式(ナカジマ零式)

种族:机械体　性别:无性

这种型号的机械体最大的特点就是拥有很高的机动性,这弥补了它在攻击力上的不足。

躺在シュライク中岛制作所中的那块白布下面。在T260G的故事里先来这里交谈,随后去济王の古坟完成事件,返回的时候就会加入。但不是每个主角都能收到它。

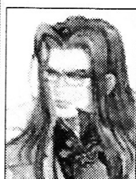


姓名:麦依兰(メイレン)

种族:人类　性别:女

身穿中国传统旗袍的美丽女性,专门研究各种神秘指轮,看样子就知道是个精通法术的角色。

她始终在スクラップ的酒场里,一般都能通过谈话加入。但在红和阿赛卢斯的故事里却不行。



姓名:纳萨卡(ヌサカーン)

种族:妖魔　性别:男

职业是医生，在他的诊所里却充满了诡异的气氛……穿着妖魔的白衣，所以可以自动回复体力。

他的诊所在クーロン的废弃小巷里,屋外飞着怪兽。BLUE 的故事里,收集ルーン的过程中,找到保护のルーン前去找他就能加入。但不一定每个角色都能收得。

全地点事件揭秘

这回的沙加世界是由若干个独立的地区组成,通过乘坐シツプ实现各区间的穿梭,自由度相当大。由于角色所限,这里介绍的各区情况未必详尽。

マンハッタン

A. ショツピンクモール:此处是商业区,能买到多种饰品。

B. キヤンベルビル: 大厦内有ブラッククロス组织的四天王之一——キヤンベル是发展情节的场所。

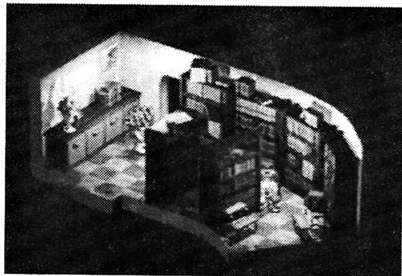
C. セントラルゲート:这是通往中心区域的入口。

クーロン

这里有三个主要街区,两处废弃小巷,许多下水道。主要街区有许多装备可买,特别是上层左侧街区的下水道内可买到强力武器。而废弃小巷的下水道里不仅有多种宝物,还通往荒废的地下铁道,从这里能到达自然洞窟。另一处水巷里有间小病院,其中的情节因人而异。

シユライク

A. 生命科学研究所:某一图书室里有一个暗门,调查书架就能打开。楼梯道内向上爬最终可以救出怪兽同伴コツトン;向下走即到达植物悃,先在右上角的控制室里把上层的电脑锁关上(显示 LOCK OFF),再进入左上角的屋子,战胜地龟就获得龙鳞の盾。



▶在这房间里调查书架就能打开暗门,箭头所指的就是正确位置。

B. 济王の古坟: 找齐镇魂勾玉、天义云剑(要从上层陷井落下,掉到高台上取得)、水镜盾(先要取得天义云剑)三件宝物,再分别放在神坛上,就能打开暗门,战胜济王可以选择让他加入。

C. 中岛制作所:是买进装备和卖出战利品的地方,还有机械体ナカジマ零式和特殊工作车可以选择加入。

D. 武王の古坟: 在收集ルーン过程中来此可得到胜利のルーン。

ルミナス

这里可以买到阴术阳术,并通过挑战光の迷宫或オーンブル而取得阳术或阴术的资质,但二者不可兼得。

マジッウキングダム

这个城镇的图书馆里记载着各种术类的情况并且可以买到魔术。而左侧的大宅子里有许多固化的敌人和宝物。先在一层圆形大厅内使许多小天使活化,她们在令敌人复苏同时也会使宝物还原。而且在她们原先的位置上是有一个暗门的,从而可以见到看台背后的 BOSS。

ドゥヴアン

这是个充满奇幻色彩的地方。有秘术和印术的商店,交谈后得到小石、カード各 4 个,从而开始收集カード和ルーン的旅行,以获得两种术类的资质。右边通往山顶神社,是获取时术和空术的关键所在,详情见下面的法术收集之旅。

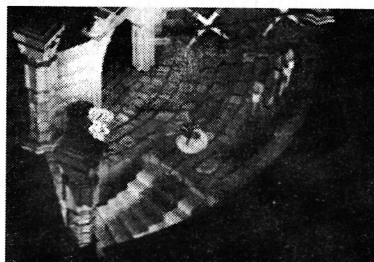
京

有发着场、ず土产、庭园、修行场、书院 5 个场所。

红的故事中,当情节发展到中段时,可在庭园内收得机械体拉比特;在修练场可以买到心术,并通过修练获得心术资质。

ヨークランド

除了藏有杯のカード外未发现其他情况。



◀在昏暗的城堡里行进,要一面杀敌一面寻找暗道。可真够麻烦的。

IRPO

在红的故事里可以简单地获得盾のカード,而其他的主角则可能要有一番苦战才能取得。

スクラップ

A. 酒场: 这里有许多角色,但是否会加入却因人而异。在红的故事中路特和凯依可以加入,而且后者是前往ワカツ区域所必须的。

B. ジヤンク屋:这里买东西要先交三千元(人物不同会有差别),随后自己去左边的仓库里找,但有时会找到已坏掉的物品。

C. カバレロ事务所:与其他角色有关。

D. カバレロファクトリー:与其他角色有关。

オウミ

只有北边领主的房子有一定价值,地下迷宫里有不少宝物。乌贼 BOSS 身后的宝物虽然是陷井却也不失为一条通往下层的捷径。而左边屋里的水池边会遇到一条美人鱼,不过从对话来看这是与另一主角阿赛卢斯有关的,不过在后期还可以加入。

ネルンン(只有从オウミオ能到达)

在红的故事里没有什么事件发生,不过这里的金子价格相当便宜。

シンロウ

A. 遗迹(西):找宝物练级的场所。

B. 遗迹(东):在最深处有ブラッククロス组织四天王之一——ベルヴァ。

C. シンロウ王宫:这里会有一场比武大会,并且有密门。在红的故事里也是在这儿把ベルヴァ消灭的。

バカラ

在收集カード的过程中可收得另一名主角埃米利亚,此外就是在初期会发生与ブラッククロス战斗员的战斗了。

ムペルニプル

在游戏前期是没有什么事件会发生的,在完成了カード和ルーン的收集之后再来见ヴァジュイール宫殿的主人就会被传送到时间妖魔のリージョン和ファシナトトウール。

ファシナトトウール

这里是妖魔生活的地方,可以买到妖术。另一个"商人"处可以买到幻魔剑等强力装备,但他要求用"生命"来换,即LP的上限。而要离开这里则需要与左下角屋子里的史莱姆谈话。

时间妖魔のリージョン

修好这里的沙漏就能走过吊桥去买时术,不过卖时术的上级妖魔是可以加入的。

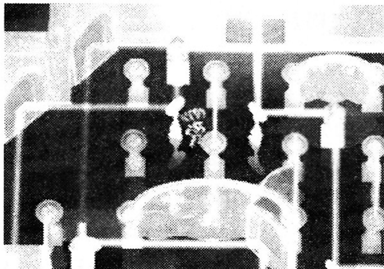


▲每推进一段剧情就会出现精彩的插画,不要错过呀?

如果你想成为法术的专家,就请踏上这法术收集之旅吧!

在游戏中共有十二种法术:心术与邪术、阳术与阴术、秘术与印术、魔术与妖术、命术与幻术,但它们两两相克,不能同时拥有。基本上这些法术都能花钱买到,不过只限于初级的。而要想修出高级法术就必须具备该法术的资质,这样才能通过战斗中的不断使用,来修得同种的高级法术。这里主要介绍一下秘术和印术资质的获取方法。

首先要去ドゥヴァン,分别在秘术、印术商店谈话,决定去获取资质。这样便得到カード和小石各4个,可以去寻找4个カード和4个ルーン了。



▶仔细地看看图片,究竟怎样利用折射来解开谜题呢?

红的故事里只要去IRPO,与服务台的小姐交谈就能获得盾のカード。其他的主角则还要战胜ムスペルニプル山上的朱雀才行。

先从ネルンン买4个金子(那里最便宜),然后去バカラ,与赌场里的兔装女郎交谈,并在上层见到一个可疑的矮子。一直追到驻车场,发现井盖已打开,正要下去时埃米利亚会加入。在地下迷宫里找到矮人居住的金子世界,用手中的4个金子换得金のカード。

当已于スクラップ的酒场里使ゲン加入后,乘船去ワカツ。在ゲン的带领下走入荒宅,找到三个不断变换的影子。将其调成三个"*"就能得到剑のカード。

装备上对水属性攻击有耐性的防具,与ヨークラント的制酒作坊主人交谈,得知杯のカード在沼泽。进入后行动变得难以控制,象喝醉一样,正前方的洞里可以得到杯のカード。此时,秘术的资质就到手了。

返回ドゥヴァン,到右边山顶的神社与一女子交谈,会被传送到麒麟の空间。进入前方的帐篷见到麒麟,并穿过迷宫(其间要开动开关,并利用变小的魔法点使自己能通过小门),之后就可以选择是否让麒麟加入。在帐篷外与最下方的孩子交谈即会被传送到クーロン的废弃地铁站。

从这里进入自然洞窟,在某一处洞穴里战胜蜘蛛怪,从而得到保护のルーン。

回到クーロン的上层街区,与餐馆外的女子交谈就能进到监狱里去寻找解放のルーン。注意在一间竖着许多柱子的房间里是有红外线警报器的,某些柱子之间拉有看不见的光线,一旦碰上不但不会通过还会遇敌,要小心摸索前进。最后杀掉蜈蚣怪,在一块大石前获得解放のルーン。

如果这时从クーロン乘飞船去其他区域的话,飞船就会被吸入一巨大生物体内。フェイオンム将引导你并加入队伍。靠他的帮助到了活力のルーン所在地,但要与史莱姆作战。注意它们是会复活的,而活力のルーン就在最大那只史莱姆身后,杀掉它马上用"触る"来取得。随后史莱姆也会加入。

最后的胜利のルーン就在シュライク的武王の古坟。进入后向右,不顾危险的警告闯进去,在最深处先胜过一只化骨兽即可得到。于是获得了印术的资质。



文:刘鹏　责编:PERFECT　协力:SHADOW PHOENIX

FINAL FANTASY TACTICS

情节隐秘　错综复杂

经过长期的等待，《FFT》这部传说中的巨著终于发售了，今作不仅保留了《皇家骑士团》的成功之处，而且还显示了《FF》系列的一贯世界观。为了方便玩家真正体味到她的魅力，我们将由本期开始对其进行一系列剖析。望朋友们多多投稿，共同进入骑士们的冒险世界。

PS	厂商:SQUARE	类型:S·RPG
	发售日:97.6.20	



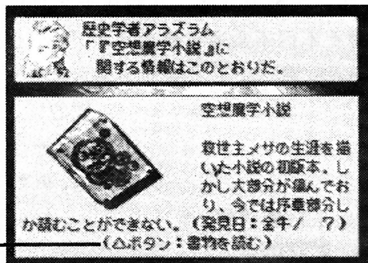
在这多元化的世界里究竟有多少隐藏的秘密呢?

最引人观注的热点——财宝

“任事”这是在当今 RPG 中越来越胜行的部分，《FFT》自然也是不能逊色，并且又有了新花招——财宝收集。在某些任事结束后，如果能获得“大成功”那么财宝就装进了你的口袋。值得一提的是，有些财宝可非同一般，下文就为你介绍一种。

特殊财宝——《空想魔学小说》

一件非同凡响道具，一但得到它便可进入幻想的魔学世界。FF 系列的传统飞空艇也将登场，你要乘坐它去 8 个未知的岛屿历险，途中还会遇到帝国舰队的阻挠……当然这一切都只能在菜单上完成。不过，只要善于节约飞空艇的燃料，努力搜查每个岛屿就会在故事中得到 4 颗传说中的宝石，从而进入祖先的藏宝洞穴，只是故事的结尾多少有些令人失望……



要注意一凡是带有这种注式的财宝均可用△键阅读。

怪兽和它们的宝宝

在《FFT》的世界里所有怪兽都可能成为伙伴，而且平均每种怪兽均拥有一种隐藏能力！看来今次的怪兽阵容可说是十分庞大（非剧情战斗中出现的敌人级别与我方出战队员的最高级别大至相同）。

另外，更有趣的是成为了伙伴的怪兽还可以生蛋呢！如果己方由于任事而人数不够，就不妨让怪兽们多多生蛋好了。小怪兽一但降生下来，他的 LV 就由电脑随意安排，有时怪兽宝宝会比妈妈都强壮哟！一般来讲，孵化时间越长的怪兽越厉害。好了，为你的怪兽改个好名字，用心养育它吧！

地图上的陷阱

在《FFT》中不同的地形几乎都配合了不同的机关陷井。其中有睡眠、死亡宣告等多种陷阱。更有甚者，有的陷井还可令级别降低一级。由于这是自然效果，所以不分敌我均会中招。

天气状况也会影响战斗吗?

在《FFT》的世界里天气状况是会影响战斗的。如果你能巧妙地把握住“天时”，那么就能在战场上充分发挥我方的力量。比如：雪天可强化冷属性攻击。

《FFT》世界的气候：

干季 1：双鱼月、白羊月、金牛月
雨季 1：双子月、巨蟹月
干季 2：狮子月、处女月、天种月、天蝎月
雨季 2：人马月、磨羯月、宝瓶月

气候引起的变化：

	回复	维持	恶化
干季 1：	60%	30%	10%
雨季 1：	10%	30%	60%
干季 2：	80%	10%	10%
雨季 2：	10%	10%	80%

《FF7》中的主人公——克劳德友情登场

在《FF7》中活跃一时的主角克劳德在本作中也将登场，不过对于他的加入方法众说不一，下文我们将介绍克劳德的准确加入方式。

1. 于第四章前往机工都市。

2. 于碳矿都市酒场了解“碳坑之亡灵”的消息。

3. 王都ルザリア的酒场与派奥夫（ベイオウーフ）交谈（交谈选 2 项）同去碳坑找奥利多拉哥（オーリドラゴ）。

4. 在矿坑往下打三层，救出被包



◀虽然图片不算清晰，但是从那个性化的发型可以断定是克劳德无疑。

围的雷莎(レーザ),从而获得水瓶座水晶。

5. 返回机工都市,把水晶放入机体内。

6. 在ザルテニア城中的酒场得知“呪われた岛·ネルベスカ”的消息之后便会产生新的道路。

7. 返回机工都市,发现新的机体。

8. ネルベスカ神殿中得到水晶。

9. 返回机工都市后,将水晶放入机体内,从而将克劳德由《FF7》中召唤至《FFT》的世界中,但他不肯加入并突然离去。

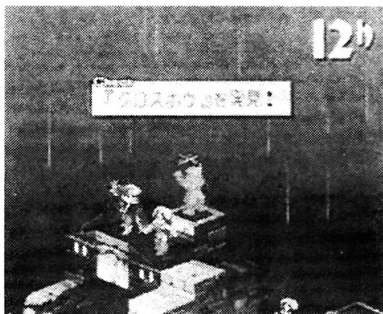
10. ザルテニア城中,《FF7》的主人公遭到攻击,救下他后便会成为仲间。

11. ベルベニア活火山中,利用发现道具的特技,在火山的最高点找到《FF7》主人公专用的剑,自此他便可使用LIMIT 技了。

另外,克劳德还保持了“凶斩”等独有的特技,当“凶斩”发动后在空中会出现巨大的“凶”字,那么“超究武神霸斩”会是什么样子呢?

决不能放过地图上的隐藏道具!

在《FFT》的世界里,大约每个战场上均有隐藏的宝物,而且宝物的排列是有一定规律的。比如:在地面上有某种特殊标记的区域或某高层建筑的顶端(比如上文中介绍的克劳德武器的藏匿地点)。总之,如果认真查寻的话是一定会有所收获的。



▶在游戏后半部分中的重要道具出现率较高,因此要认真搜索。

如果想获得水晶,那么就不妨试试这个方法吧。

在本作中取得杀敌后产生的水晶是可以继承某种特技的,因此怎样尽可能多的获得水晶呢?

如果将敌人身上的装备剥个精光,那么他死去后就不会变成宝箱而变成水晶?!虽然这个方法仍未能完全证实。但是,如果敌人身上拥有你想继承的技能,那就不妨多试试了。

高速度带来的害处

当角色进入战斗不能状态时(即死亡),角色上面就会浮现出数字,数字由3变成0的话,那名角色就会完全死亡。而这种死亡数字的减缓速度,完全由角色的SPEED值所决定,比如:以高速度驰名的忍者、盗贼就要比动作缓慢的算术士、魔道士死亡速度快,看来速度太快反而会很麻烦。

令 BRAVE 和 FAITH 快速上升的方法

在游戏中,角色最难提升的数值莫过于Brave和Faith了。然而它们的作用又相当显著,那么怎样才能令这两项数值快速提升呢?

首先让话术士掌握“赞美(ほめろ)”、“说法”,跟着只要在战斗中不停地使用这两种特技就可令数值提升至100。当两项数值均达到100时,就能在歼灭所有敌人后再闯本关,这样,角色的Brave、Faith都将有所提升。

◀阴阳士的『信仰祈祷』也可以提升角色信仰度。

最后的召唤魔法

在デイープタンジョン迷宫第10层,某一怪兽会使用最后的召唤魔法,让已方的召唤士被此魔法击中但并没有死去,就可习得最后的召唤魔法。

见习战士的最终特技

在ランベリ一城门前有两位掌握见习战士最终技的女战士。只要将我方队员转职为见习战士,并且承受此特技攻击不死亡即可习得。

先拆掉装备,而后离弃他。

当游戏发展至后半部分,在随机战场上出现的敌人除怪兽外有时还有某种职业的人类,而他们身上往往装备着稀有道具。遇这种情况,最好用活术士使用特技令其加入我方,但是由于队伍中人数有限,所以只要将好装备拆掉,之后……

毛皮骨肉店

毛皮骨肉店出现于第三章,如果想在其中购买物品,就必须掌握盗贼的特技——“密猎”,只要装备“密猎”的角色将怪兽杀死就会自动收集对方的毛皮,而怪兽的毛皮恰恰正是毛皮骨肉店的流通货币!



◀这里到处是废墟,难道这就是狮子战争的遗产……

毛皮骨肉店可交换的重要道具

怪兽名称	交换物品
赤チョコボ	万能药(除死亡外的状态回复)
アーリマン	风魔の手星剑
プレイグ	柳生の漆黑
牛鬼	バトルアックス(两手持战斗斧)
セクレト	ホーリーラス(白色光辉的圣骑枪)
オチユー	ン·カイの指轮
モルボルグレイト	ユリクサー HP·MP 全回复
ヒュドラ	ブラッドンード
ベヒーモス	まもりの腕轮
ハイドラ	セッティエムソン

《FFT》职业介绍所



见习战士(见习い战士)

原有职业

所有角色在游戏初始时均具备的基本职业，随着修行逐步成为出色战士。他的特技“取得 jp UP”是非常实用的能力。



骑士(ナイト)

出现条件:见习战士 LV2

勇猛果敢而且崇尚礼节，是优秀的人才。运用锋利的骑士剑与敌人战斗。在战斗中往往能够独挡一面,充分发挥自己的力量，是初期战斗理想的职业。



白魔道士

出现条件:物品士 LV2

对自然充满爱心，能够借助精灵的力量，施展神圣的法术。主要是回复、辅助魔法,即白魔法。是比较合适女性的角色，她在战斗中的作用可是非同一般。



拳法家(モンク)

出现条件:骑士 LV3

注重个体修行,招式凶狠,最擅长空手格斗,是一种运用拳术的战士。由于可装备的防具较少，所以防御力稍逊一等，最好多采用远距离特技进攻敌人。



阴阳士

出现条件:白魔道士:LV3

从着装就能看出是举止文雅的传统东方术士。阴阳士能够利用万物生存的原理操纵阴阳的变化，这就是阴阳术了吧!



物品士(アイテム士)

原有职业

通过准确判断,运用各种道具回复同伴们的状态,是专门对付异常现象的药师。作为魔法职业的基础一定要认真修行才好。



弓箭手(弓使い)

出现条件:见习战士 LV2

拥有精确的目测能力和快速的反应，使用弓箭，进行先发制人的攻击，是不可缺少的战斗力量。在战斗中处于较高的地形将发挥出巨大的潜力。



黑魔道士

出现条件:物品士 LV2

从名字就能看出是攻击型的魔法职业。可以操纵构成世界的各种元素,主要是攻击系魔法,即黑魔法。由于体力和防御力都较弱，所以一定不要陷入敌群。



盗贼(シーフ)

出现条件:弓箭手 LV3

能将敌人的武器、防具、EXP、甚至心都盗取的职业，动作灵敏且移动力超群。



时魔道士

出现条件:黑魔道士 LV3

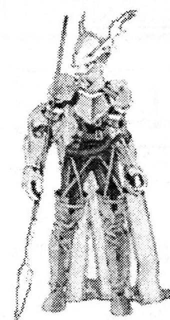
能够感受到时间和空间的排练规律,从而任意地改变时空的法则,将敌人陷入某种危险的时空。



话术士

出现条件:阴阳士 LV3

举止潇洒,着装华丽而且总是拿着手杖。在战斗中不用武力,单靠出色的口才与敌人周旋。他具有另敌方加入的特殊才能。利用话术这种奇妙的武术来大展身手吧。



龙骑士

出现条件:盗贼 LV4

历代 FF 系列中的高等职业,运用高强度的弹跳力和武技去攻击敌人,擅于使用锋利的长矛。



侍

出现条件:骑士 LV4、拳法家 LV5、龙骑士 LV2。

绝对日本传统的武士,拥有高度的忍耐力和精神力,特技的威力不但强大而且名称悦耳。在战斗中通过修炼剑法来强化精神的武士,就算不拔剑也能引出剑魂攻击敌人。



算术士

出现条件:白魔道士 LV5、黑魔道士 LV5 时魔道士 LV4 或阴阳士 LV4

具有古希腊学者风范的职业,头脑异常清晰并有极强的逻辑思维能力。通过计算将所有现象引导出来的学者武士,运用算术将魔法弹射而出。



舞蹈姬(踊り子)

出现条件:召唤士 LV5 或话术士LV5,必须是女性

这是只有女性角色才能修成的职业,服饰颇具现代感。舞蹈姬可以利用美丽的舞姿对敌人进行不同程度的伤害。想不到在迷人的外表下竟有这样的攻击力。



召唤士

出现条件:时魔道士 LV3

与精灵们保持着特殊的关系,可以呼唤出极为强大的幻兽参与战斗。唤兽呼出的画面灿烂悦目,就连传统的奥丁、巴哈姆特也会登场。



风水士

出现条件:拳法家 LV4

性格淳朴,穿着简单并富有想象力。熟知由土地引起的吉凶祸福,运用地形的神秘力量,使出风水术的战士。



忍者

出现条件:弓箭手 LV4、盗贼 LV5、风水士 LV2

具有隐藏能力的东方战士,可以将武器向外投射的二刀流武士,攻击力强而且动作迅速,是游戏中历来不可缺少的角色。



吟游诗人

出现条件:召唤士 LV5 或话术士 LV5,必须是男性

这是只有男性角色才可修成的职业。性格开郎,不拘小节,拥有艺术家的气质和强大的精神控制力。通过动人诗歌作为武器的高等战士,当然也能唱出振奋的诗句支援伙伴。



模仿士(ものもね士)

出现条件:见习战士 LV8、物品士 LV8、召唤士 LV5、风水士 LV5、龙骑士 LV5

这是 FF 世界中一贯的隐藏职业,从职业名称就不难看出他的独特能力。不过要想修成模仿士也并非易事。

文、责编/PERFECT

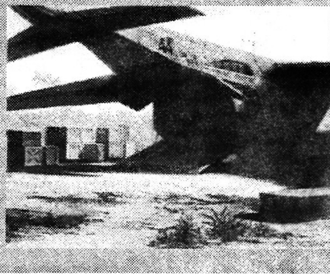
次世代天空

前线任务 2

危机四伏 一触即发

曾于 95 年 2 月一推出，就以其独特气质掀起巨大热潮的《前线任务》，在事隔 2 年零 6 个月后，终于又揭开了新的序幕。在今作中，创造机器人的装置更为丰富，视觉映象较前作更为灿烂悦目，逼真地再现了战争的紧张、壮丽。本期我们将刊出游戏的故事背景和部分设定，为的是让大家提前感受一下新作的风采。

PS　厂商：SQUARE　类型：S·RPG　发售日：预定 97 年秋



游戏中故事背景的设定更加缜密细致！

未来的势力割据



OCFAN 共同联合体（OCU）

这是一个以亚洲经济自立为目标的经济共同体。母体由日本、澳大利亚、东南亚各国连起的曼谷经济带所构成。OCU 诞生后，由日本负责对外交涉，澳大利亚提供资源，现在几乎东南亚各国都已经济腾飞。但是另一方面，共同体内都也有许多矛盾，民族、宗教的战争不断……

在 2070 年更因 VSN 争夺哈富曼岛的主权而勃发纷争。虽然现时仍能保持平稳的事态，但尚未解决的问题还很多。

NEW CONTINENT 合众国（USN）

在亚洲地区掀起共同体运动之际，北美洲也做出了相应的反应——美国与加拿大协商结为一体。同时，南美各国由于经济状况日益恶化，渐渐无法以独立支撑下去。于是纷纷与美国、加拿大合并。在 2020 年，南美各国就完全和美加溶和，成为了一个新的国家，统称 NEW CONTINENT。

OCU 亚罗鲁狄斯人民共和国

在地图上标有△标志的区域就是亚罗鲁狄斯人民共和国。这里在故事的发展中占有重要的位置。亚罗鲁狄斯原名是孟加拉人民共和国，在 2094 年加盟 OCU 后就改变了国名。亚罗鲁狄斯在孟加拉语中是光之国度的意思。

STORY

在 OCEAN 共同体的经济越来越发达的今天，亚罗鲁狄斯人民共和国的状况却与日俱下。终于，在 2102 年军队发动了大规模政变，迫使亚罗鲁狄斯人民政府下台，军队改称为革命军，并脱离 OCU 国际组织。不仅如此，革命军还向 OCU 驻军基地不断发动攻击，至使战争的硝烟四处漫延。

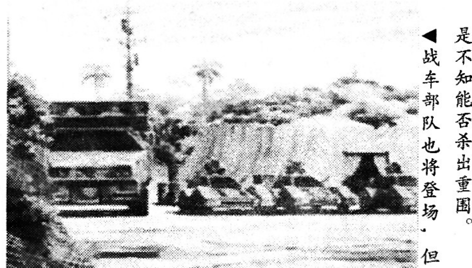
你绝对不会想到，在今次这场看似由于贫困而发动的政变中，其实却隐藏着一个巨大的阴谋……

亚罗鲁狄斯的历史

1971：脱离巴基斯坦宣布独立。改名为孟加拉人民共和国。

2020：NEWCONTINENT 合众国（USN）诞生。

2022：USN 中止向孟加拉提供经济援助（用以牵制亚洲统一运动）。



◀战车部队也将登场，但是不知能否杀出重围。

2026：OCEANA 共同联合体（OCU）诞生，OCU 对孟加拉加快经济援助，孟加拉急速进入工业化。

2068：在 OCU 下孟加拉开始建设大型的工厂。

2070：第一次哈富曼岛纷争。

2080：从这时开始，失业人数急增、外国企业纷纷撤出孟加拉。孟加拉经济发展急挫，不久，OCU 企业完全撤出孟加拉。

2085：孟加拉政府向 OCU 提出经济援助的要求。在答允加盟后，OCU 接纳了孟加拉的要求。

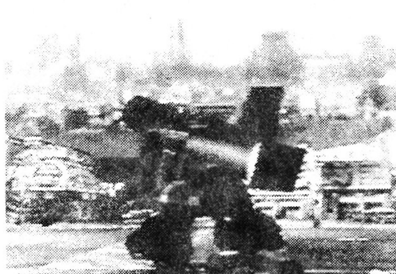
2090：第二次哈富曼岛纷争。

2094：正式加盟 OCU，将国名改为亚罗鲁获斯人民共和国。

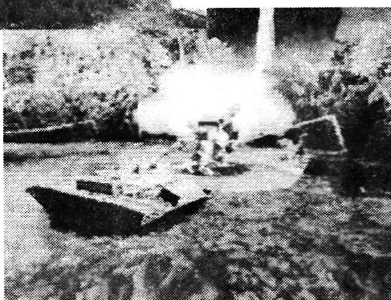
不容错过!这里介绍的将是游戏的主要卖点

仿如电影一般的战斗场面极具震撼力!

和前作最大的不同之处可说就是战斗场面的处理了。新作的战斗场面合部采用3D多边形型效果。因此,出场的机器人动作更加逼真!而观者视点也并非硬生生的被固定着,而是紧随着机器人一路在战场上奔驰,有如电影的镜头一般,令人明显地感到和前作有质的飞跃。



◀电影感的战斗场面。这就是新作充满敌人一面小心逼近,一面端着强行火炮一



▶在广阔的舞台上展开激战,射击后散发的硝烟被如实得表现出来了。

虽然这里刊出的只是一些黑白静止画面,但我想朋友们也一定感到其震撼力了吧!

除了机器人外还有多种武器!

在《前线任务》的世界里,历来是以机器人为主力武器,但在今作中,除此以外还会有战斗直升机、航空母舰等大量现在化武器登场。也就是说,游戏中的很多武器都是从现今世界中加以发展改良而来。而这类武器均是以敌人身份出场,不能亲自操纵这些有力的武器未免令人感到有些可惜。另外,在战机里面还有大名鼎鼎的垂直降机VTOL,好了就为大家介绍到这吧!

迷彩配色?是为了在丛林中隐蔽吗?

新作的装备设定与前作大致相同。不过,在新作中可装配的部件明显增加了不少。在交换配件时,还可以通过ZOOM IN或ZOOM OUT的镜头效果来制造出独特的气氛。另外,在今次的新作中,连迷彩的着色方式也用上了,利用好每种配色去适应各种不同的地带吧!





◀防御力强的躯体,相对来说很重,移动起来就会影响速度。

令战略布属性大大提升的3D地图!

战场除了在森林、平原地带外,还会有设在街区的。战斗舞台不同,所设置的地形也有差异。

在新作中,地图是可以每45度角切换一次的。经常转换视点就能发现那些隐藏在建筑物后面的敌人,令他们无处逃窜。



◀战斗就要在豪华的超市展开了,它会便成一片废墟吗?

责编:perfect

多精美的徽章!游戏中会出现许













街头霸王 EX PLUS α

名厂出品 信心保证

经过3D进化的街霸还是那么好玩，CAPCOM真是一间全能型的游戏厂商。由于此节目的ARC版是采用NAMCO的SYSTEM11基板，故PS作为近水楼台而抢先移植，然而SS有没有份呢?希望也能够见到吧!

PS	厂商:ARIKA	类型:3D—FTG
	发售日:97.7.18	媒体:CD—ROM

EX PLUS的乐趣之源在于"2D"

这款作品可与VR战士Ⅲ一类的正统派3D格斗有些区别，它似乎是属于借助3D表现形式来强化2D格斗技的游戏类型。EX PLUS中人物的招式并不是很多，但却十分注重连续技的运用，基本上还是平面街霸系技巧的沿续，玩家会感到很熟悉，在必杀技方面则是利用3D特写画面来表现，迫力无穷，爽快感十足。该游戏一经上手，必定令人欲罢不能。

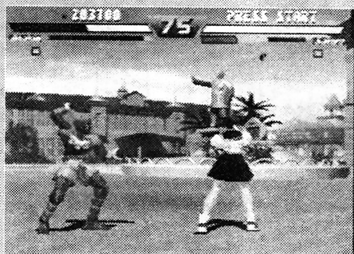


▲同瞬狱杀相比，樱花的春获杀稍显文雅，击中敌人后空中飘下樱花片片，然而威力丝毫不减。



▲豪鬼用3D瞬狱杀终结对手后画面将依次出现"灭"、"杀"、"天"字样，最后竟是一个大地球。其攻击力可想而知。

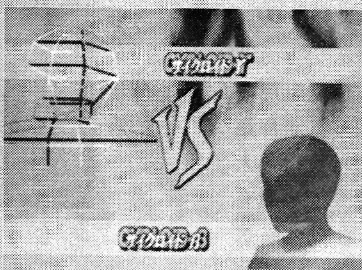
PLUS α是什么意思?



▲PLUS了樱花和印度佬达尔锡，POLYGON化的达尔锡胜利姿势十分有意思。

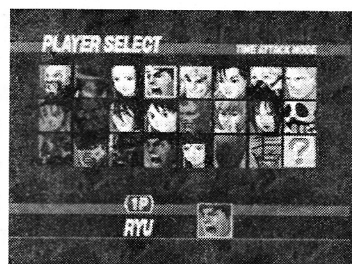


▲还记得ZERO2中樱花那神奇的舞蹈吗?在这部作品中大家可以更清楚地欣赏她的高超舞技了。



▲α、β、γ……这两位是什么来头?

CYCLOID β和CYCLOID γ是街机版EX PLUS在制作过程中衍生出来的实验人物，β是半透明身躯，γ则由金属骨架构成，他们都是在ARC版中由于各种原因被封印的，这次也在家用版中隆重出场。这两位很相似，可以使用其他各角色的必杀技和SUPER COMBO，β擅长"搓招"系人物的技巧，γ则长于"蓄力"。CYCLOID β和CYCLOID γ极之强悍，不输于豪鬼和VEGA，犹在GARUDA之上，这回天下大乱了。



在游戏的TIME ATTACK模式的选人画面中，我们大致可以看出角色的实力强弱，A、B两行的人物较为普通，而C行都是些"大魔头"级的、掌握了武学奥义的人物，这其中当然少不了玩家所熟悉的、唤醒了杀意之波动的RYU一隆，还有街机中的"负面北斗"，不过要想选用他们，就要凭玩家自已的实力去争取了。

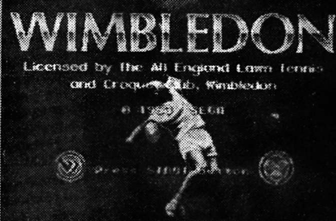
责编:天师

温布尔登网球赛

忽左忽右 奋力抽杀

网球是优秀的GAME题材吗?从ARTARI的时代就有了,回想起当初用一台XX2000的机器,有一盒要用拨动开关才能转换节目的八合一卡,其中一个就是网球!在FC的时代,连马里奥都加盟网球游戏(只是当当裁判?)可见其魅力无穷!到了MD的时代,这一款以著名的温布尔登公开赛为题材的网球游戏也登场了!而且可以4个人一起玩喔!

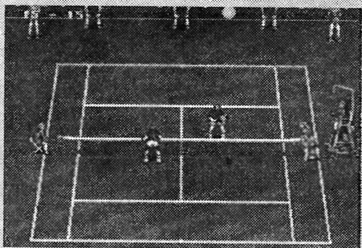
MD　厂商 SEGA　类型 SPG　容量 8M



你玩过网球的游戏吗?这里有很不错的一款!

球路很多

MD的手柄有3个键,这与FC比就具有优势,可以打出高球、慢球和快球来,使比赛富于变化。



▲高球,注意后退!

可以选择球员

游戏中有多达20名男女运动员可以选择,而且每人均有1—9级的LEVEL,比赛时可以随时LEVEL UP的(体育RPG?)!怎么样,不会打几下就烦了吧?



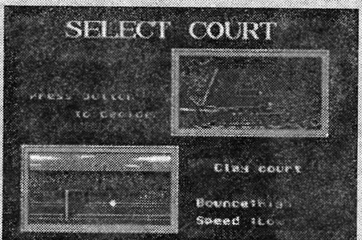
▲水平九级的超强男选手,能力几乎全是满值。如果与他对战的话,一定要竭尽全力。

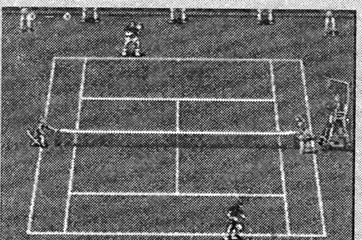


▲水平零级的女子选手,用来对战的话就会吃尽苦头。

场地可以选择

正式比赛有泥场、草场与塑胶场的区别,这里也没有错过,而且场地对于比赛的重要性也是非常明显的。选择适合你的场地吧!





●有两种比赛模式可供选择

Practice:练习模式,可以任意设定选手及对手的Level,但技术不够的话也不会赢喔?好了,还是去认真练习吧。

Newgame/Password:正式比赛模式,只能以level 1出战,每胜一场都会根据这一局的综合表现来提高level!胜出的话,会有很高的自豪感喔!好好干吧!

此外,接球有半自动和手动两种方式,可以自己掌握,不过初学者用手动恐怕很难接到球喔!

●一些比赛的技巧

发球:发球过早或过晚都会失败的,另外告诉你一条超级秘技:在发球时站在场地边上用高速球向对面中心发,保证对手接不着?这样的发球局可以取得完胜!

接球:注意!球在选手右侧时必须面向右才能接到球,初学者往往接不到球,不要赖机器不好喔!使用泥场时球的弹跳较低,要赶快跑向落点才行。接球时,按键的同时按方向键,可以控制回球的路线,不过方向键按早按晚都是不行的!而且拼命向右跑时想接一个向左的球也不那么容易。

封网:同真正比赛一样,封网是极其重要的。要及时向左右调动对手,但是小心不要出界喔!对手放高球时,可要及时地后退;同理,对手放高球时,也要用放高球的方法来对付对方。

跑位:网球是跑位的运动吗?张德培封网、扣球都不强,为什么能位居世界前列?还不是跑位好、球路刁?每一次击回球,都应该向中间跑回,同时自己也应左右调动对手,不过也应该不时杀他一个变线,让他跑不过来。

双打:技巧大体是一人管底线一人管封网,不过对手也会这样,两个封网手面对面时可以狠狠地将球击到对方身上!

请第五期“澎湃的电风”的作者秦为速与编辑部联系,因你地址不详,稿费无法发放。

天堂任鸟飞

圣斗士星矢

GB世界
佳作叠出

星矢等人也要在GB上露露身手了。本作包含了夺取黄金圣衣，血战十二宫，封印波士顿共三章的丰富内容，再加上操作系统简单明了，使得作品颇具休闲趣味性。看来GB FAN们又可以爽一把了。

GB　厂商 NINTENDO　类型 RPG　容量 2M



让我们重温一下那早已熟悉的故事吧！

指令介绍

行走中 按SELECT：**セーブ**存档

ソツセージ　スピード（信息速度）**かいお** 平时

バトル 战斗中

按START：**スタータス** 状态

こうげき 攻击力 **ぼうぎょ**防御 **すばやさ**速度

そうちゃくクロス 圣衣 **グラードカード** 相当于金钱

カードダス 道具（卡片）使用在光标所指道具上按十字键"右"为说明

ひっさつ必杀技一览

たいれつ队列

战斗中：**たたかう**攻击 **カードダス** 卡片使用

ひっさつ 必杀技使用（消耗CP）**ステータス** 状态

ぼうぎょ 防御 **にげる**撤退

攻略

第一章 银河战争

故事从一辉抢走黄金圣衣开始，星矢、紫龙、冰河、瞬四个人决心一起去找回圣衣在竞技场东面是城户光政的家（也就是纱织小姐的家），上方有一个免费的宿屋，而在西北方的村落里可得到一副奥丁神铠（**オーディン**），方法是反复与村子右下角两屋内男子交谈，而后去左下角屋内，可从一老人手里得到。

去西北方的树林里，在深处发现一个山洞，但路被乱石所阻，只好先退回来，幸运的是在一棵树（有点特别的）底下找到**じしん**，于是四人利用地震（**じしん**）清除了石头，入得山洞，首先遇到黑暗天马（**あんこくペガサス**），合力打败后得到了黄金圣衣的第一块部件——护腕（**ウエスト**），接着先后遇到黑暗白鸟，仙女座圣斗士，又分别得到了两块部件——肩（**ショルダー**）和身体（**ボディー**），而后来到一个三叉口，正要往右拐，身后突然出现一块巨石，并向四人滚来，幸好及时利用拐角躲过，继续前进会见到黑暗天龙（**あんこくドラゴー**）和2个黑暗凤凰（**あんこくフェニックス**），若能干掉可得**チュストカード**（胸），在接下去的路上会发现有一个奇怪的东西，面对它使用在前面路上找到的**いずみ**，会出现泉水，再调查才知道是回复点（无限次），在以后的路上还会经常出现此物，好好利用吧，终于见到了一辉（**いつき**），四个人毫不犹豫地冲上前去，稍费周折将他打败，却不料道格拉斯（**ドクラテス**，TV版剧情）出现，救走了一辉，山洞也崩塌了，四人从上方的出口脱逃。

来到西南方的村落，在右上角屋内遇到城户家的管家（**とくまる**），交谈一阵后，回城户家，在二楼见到了纱织小姐（**さおり**）。而后来到位于刚才那个山洞下方靠海的一个小树林，见到了穆先生（**ムウ**），他给了我一个**ムウカード**，得知有白银圣斗士正追击他们，四人立刻动身欲逃离此地，不料还是被追上，无奈竭尽全力抵抗，好不容易才战胜这帮人再次回到城户家中，与纱织见面，才得知十三年前射手座黄金圣斗士艾欧洛斯从圣城带回险些被教皇杀害的年幼的雅典娜转世，而纱织小姐正是那个女婴，在一楼与管家交谈后，来到竞技场，发现大门已打开，打倒几个守卫，随后与**スパルタン**，**アルゴル**战斗，全部解决后，与贵鬼（**キキ**）交谈，四周出现了原先隐蔽的楼梯，找到正确的路线（右方楼梯），又是一路厮杀，来到道格拉斯（**ドクラテス**）面前，只要打败他，就能夺回射手座圣衣，第一章便结束了。

第二章：纱织被幽灵箭射中，生命垂危，必须尽快找到教皇才能救她，于是四人又踏上十二宫的道路。

在第一宫与穆先生交谈，于是他打开大门，（以后再交谈，他会为四人回复体力及CP），来到第二宫——金牛宫，守宫的黄金圣斗士果然厉害，好不容易才打倒，看来以后的各宫不容乐观，金牛圣斗士口服心服，为众人撞开挡路石，通往下一宫——双子宫的道路畅通无阻了，不过先别急，在金牛宫外可找到**タウラス**，对闯下一宫极为重要，冲进双子宫，发现双子座圣斗士正等着，不用急着与他作战（看过原著的都知道，这只是幻影），对准右上角石柱使用**タウラス**，撞开一个洞，进入密室，得到**チェーン**（锁链）回到殿内，与之战斗，但要记住一定别忘了使用**チェーン**，于是在瞬的星云锁链穿越时空的攻击下，幻影被击灭。

接下来是第四宫——巨蟹宫，守宫的迪斯马斯克（**ティスマスク**）是个视杀戮为快乐的卑鄙无耻之徒，四人中了其"积尸气冥界波"，掉入冥界，岂料这正是他自己的葬身之地，打倒他后，去左上角拿**いずみ**，再至右方取到**しゆんれい**。使用后，众人在春丽的祈祷下回到了巨蟹宫。

下一宫是狮子宫，先去找莎尔娜（**シャイナ**），她告诉星矢，狮子座圣斗士艾欧利亚被教皇所控制，必须有卡西欧士（**カシオス**）的帮助才能使他清醒。



在她屋内找到**カシオスカード**后，向狮子宫出发。果然艾欧利亚（**アイオリコ**）根本不听星矢他们，只好先打倒他了（战斗中使用**カシオスカード**），这下他完全清醒了，在其身后找到**ライトニング**，在去下一宫的路上有两座迷宫，第一座内可找到一辉，在第二座内使用**ライトニング**，四周光明一片，继续走发现是通往白羊宫（即穆先生处）的一条暗道，不管他了，继续闯下一宫——处女宫。

处女宫的沙加果然不愧为最接近于神的人，实力强劲，各自拿出绝招吧，打败他后出现一个地洞，入内找到**シャカ**，出来使用，道路变畅通了，拿齐宝物后前进。

天秤宫无人把守拿其宝贝后走人。

天蝎宫，不费周折，只要够级别，打倒米罗即可过关。

射手宫（射手宫什么时候成迷宫了?）来到射手座黄金圣衣前，见到了艾欧洛斯的遗训，众人不禁为其的忠诚所感动。

山羊宫，守宫的是号称"圣剑"的修罗（**シュラ**），不过在星矢等人的围攻下（不对呀，书上可不是这样）很快就"五体投地"了，在通往下一宫路上可找到**エクスカリバー**（圣剑），在左上角平台正中空白格使用会出现一个洞口，进入后发现是另一条通往白羊宫的暗道（很照顾玩家嘛，不过是谁挖的呢?）

往右上角来到水瓶宫，冰河遇见了自己的授业老师——卡妙（**カミュ**），他要求留下独自迎战老师，于是三人离去，经过一番艰苦的战斗，卡妙终于败在自己弟子手上，不过冰河也给冻得直哆嗦!独自来到双鱼宫，星矢等三人仍在此苦战，于是星矢决定自己留下（不是瞬么?），单挑双鱼座圣斗士阿布罗狄，而后从魔铃手中得到**りゅうせい**（流星）。

在通往教皇处的路上四人会合。用**りゅうせい**吹散了满布的毒玫瑰，来到教皇处，正要与**アーレス**交战，重其暗算，掉入异次元，拿到**サガ**后，回到神殿（使用**サガ**），再次与其交锋。打败后走入其身后门内，破去机关，星矢拿到了正义之盾，出来时遇到了露出真面目的教皇，原来是双子座的撒加，这次他拿出了真正的实力，不容忽视，之后，雅典娜赶来，濒死的撒加恳求雅典娜的宽恕，于是十二宫的情节告一段落。

第三章 海皇波塞冬（**ボセイドン**）

话说船王朱里安少爷在海边发现了三叉戟，于是海皇波塞冬重视人间，连降暴雨，地球岌岌可危，雅典娜亲临海底波塞冬宫殿与之谈判未成，被关押在中央主柱内，星矢等人顾不得在十二宫之战中还未痊愈的伤，赶来相救。

先消灭几个小喽罗，再打败美人鱼**テテイス**，得知要阻止再降暴雨，只有摧毁支撑海水的七根柱子，也唯有如此才能解救雅典娜，这时右边有一道门打开了，出发。



先找到**かいもん**（以后各处均按此步骤），而后来到一扇大铁门前，用**かいもん**撞开门，进去后发现海斗士**バイアン**正等在柱子前，几番狂轰乱炸，搞定。（注意及时为紫龙回复HP），贵鬼赶来告之，要毁去柱子，只有依靠天秤座的黄金圣衣了。紫龙试着拿起盾（**シールド**），朝柱子飞去，一声巨响，石柱断裂，Yer!

回到中央，看见右方的门已打开，故技重演，找**かいもん**，打倒海斗士**イオ**（注意回复星矢HP），用**ツインロッド**摧毁第二根柱子。

第三道门在下方，进去后有一岔道，先取右路，拿到**かいもん**及**エクスカリバー**，回到岔道口，走左路，来到一片荆棘丛处，用**エクスカリバー**砍出条路来（杀鸡用牛刀，割草用圣剑）此处海斗士**クリシュナ**显然已恭候多时，不过嘛……实力也显然不如前二位，三下五除二收拾掉，用**シード**砍倒柱子，任务完成。

守卫第4根柱子的海斗士有4个分身（分别是卡妙，修罗，魔铃，一辉），全部消灭后，打开正上方通道，见到了其真身**カーサ**，这个阴险的小人欺骗了众人的感情，一定要狠抽他一顿方解心头之恨。不过也是个弱旅，毫无实力。来到柱前，贵鬼早已赶到，这次带来的是**スピア**，第4关 pass。

接下去是右上角，失去右岔道取**かいもん**及**カミュ**，用**カミュ**轰开左边阻路的墙后，与**アイザック**决一胜负（这次是冰河与其单挑，预先准备些回复道具吧）。用**トンフア**一劈断柱子，原路返回，四人会合，与**カノン**交谈后，星矢独自留下，轻松战胜**カノン**；而另一头，紫龙等人遇上了**テティス**，第二次将她打败，画面再次回到星矢处，现在是只身一人，行程增加了不少困难。

来到左上角，果然紫龙等人已在那里了，四人齐心协力打倒**ンレント**，用**トンプルロッド**毁去第五根柱子。

下一个目的地是一座迷宫，遇敌率又奇高，要找到柱子也颇费一番功夫，原来是**カノン**守卫（有刚才的经验，相信打倒他不困难）。这下可轻敌了，一上手就中偷袭，四人被送回出发点。去刚才那根柱子处向**ンレント**要来**シンフオニー**再去迎战**カノン**，这下他使不出那招了（战斗前使用**シンフオニーカード**），终于也倒在众人脚下，临死前把**サジタリウス**交给了星矢，至此只剩下中央的主柱了。

又一次见到**テティス**（什么，又要打，有没有搞……错），再次轻松取胜后，中央神殿大门开启，在波塞冬身旁找到**ビッグコスモ**，而后与之战斗，让星矢使用**サジタリウス**（黄金箭），一箭射落其头盔，乘其正迷糊，冲进去救纱织小姐吧，对准柱子使用**ビッグコスモ**进入柱内，找到纱织，谈话后出来与波塞冬作最后一战。

各显神通吧，什么必杀技，道具全用上（星矢可穿上第一章得来的**オーディン**甲，攻防均上升为255点）正杀得天昏地暗，雅典娜"乱入"，两位"神"交谈了几句，波塞冬突然向女神出手，此时海底神殿崩溃，波塞冬阴谋未能得逞，灵魂再次被封入壶内，朱里安告别曾属于自己的海底宫殿，带着美人鱼**テティス**周游世界（很爽嘛!）至此第三章结束，GAME OVER。

补充：

1. 移动时按住"B"键加速跑
2. 常用道具：

道具	效果
ムウ	全员回复HP、CP
アテナ	己方一人全回复，解除异常状态
げどく	解毒
クロス、キキ、ろうし	回复CP
シャイナ、マリン	回复HP

文/毛云　责编/Perfect

国产中文游戏万花筒

杨家将

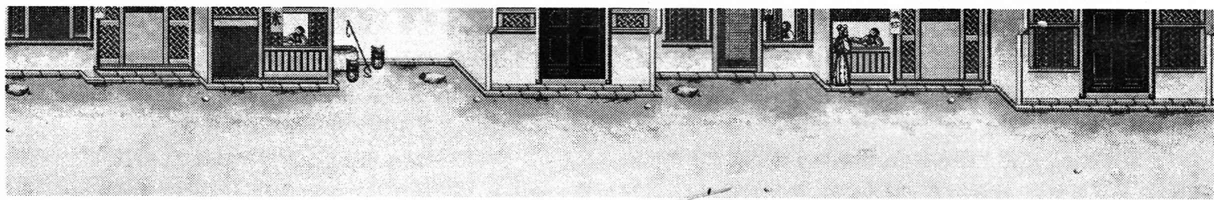
FC	厂商:外星科技	类型:S·RPG
	发售日期:97年10月	

《杨家将》是根据我国古代四大历史小说《杨家将演义》改编而成的角色扮演式策略类游戏，主要讲述杨继业、杨延昭、杨宗宝、穆桂英等杨氏三代民族英雄镇守边关，抵抗并挫败南侵辽军的悲壮历史故事。玩家可通过游戏清晰地了解到北宋前期民族战争的史实，有助于加强玩家的民族英雄主义和传统美德的教育。

游戏的剧情以单线索方式布局，从"杨继业增援泽州，箭挑潘仁美"到"穆桂英挂帅，大破天门阵，辽国投降归宋"，都按照史实事件的发展顺序而进行。并且游戏中各章的出场主角沿用原著的人物角色。游戏的战斗场景采用回合制战斗和RPG的升级模式，主角与将领均设有等级值，等级值越高，属性功能越强，完成度越高。在每场战役开始前，玩家仅能派遣三名将领参加战场。而战争场景采用排兵步阵的方式。战斗中玩家通过攻击、策略、使用物品等有效方法来抵抗辽军南侵，以完成任务为目的，如果在限定回合内未完成任务或主帅战死，则游戏结束。

游戏画面的设计，由于IRQ技术的运用，克服了8位机受PAT技术限制导致游戏画面单调的缺陷，使游戏画面立体感增强，并且随着剧情的发展而风格各异的背景设计，游戏所采用的回合制战斗模式更加趋于合理，从而增强游戏的随意性和可玩性。游戏的音乐伴随背景的转换，或急或缓，或轻松明快或紧张飘忽，为玩家营造一种身临其境之感，更添一份历史的悲壮，感觉着实不凡，真是一款不可多得的游戏。

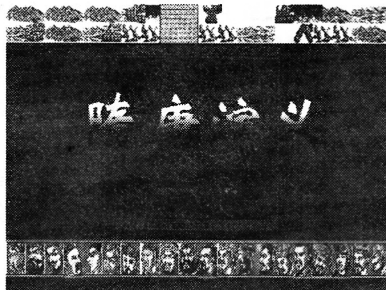
本关可派遣6名武将
杨宗保　马赛英　孟良
穆桂英　柴郡主　焦赞
杨延昭　杨八姐　宋真宗
杨延德　杨九妹　八贤王
佘太君　岳胜　黄琼女
选毕按 START 键



隋唐演义

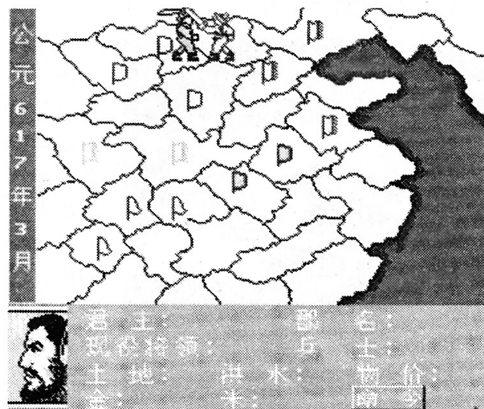
FC	厂商:外星科技	类型:S·RPG
	发售日期:97年10月	

隋朝末年，隋炀帝杨广弑父杀兄，阴谋篡取王位，宠信宦官奸臣，滥杀无辜，肆意征收苛捐杂税。于是野心勃勃的诸侯们集众叛乱，各踞一方，称王称霸。或会战，或谋略，或反叛，或同盟。英雄间或惺惺相惜，或陷害，或放逐……虚虚实实，实实虚虚，用尽心机与手段，只为着共同理想而一展雄才，称霸天下。



《隋唐演义》是一款角色扮演式策略类游戏。它是以隋末唐初这一混乱、不安、分裂、内战频繁的历史舞台为背景，包括28郡县、10位君主。玩家们可任意选择君主。尽管君主以英明果断的策略手段攻城掠池，进而统一了中国，但辅以扑朔迷离的外交手腕和复杂的内政建设活动提高自己的声威，仍然是取得霸主地位的基础。游戏采用回合制战斗和RPG的升级模式，因此，玩家不但要在规定时间内合理运用各种指令，作出正确决策；而且不断提高游戏主角和将领的等级值，增强属性功能。战斗中玩家通过攻击、策略手段来抵抗对方，以攻破对方城池或打败对方主帅结束本次战役。一旦在限定回合内我方主帅战死，则游戏结束。

游戏的音乐和音效部分相当不错，从音乐中似乎可以感受到那种上场杀敌的紧张气息，而各种爆破的音效更是逼真，让人如身陷战场。游戏是年轻英雄的故事，英雄的少年们不妨试试，也许你会领略到国人游戏的另一番风味呢！



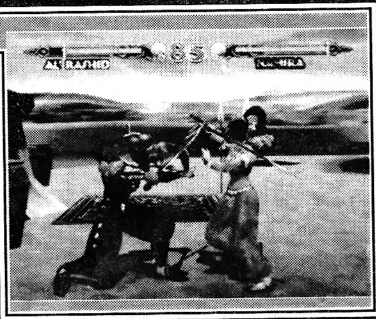
撰稿：曹恒

权杖：黑暗年代

绝伦映像 看任天堂

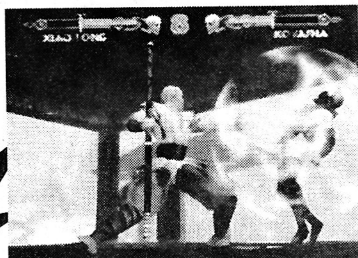
在欧美走势良好的N64，完全是凭借着其超高的性能和超低的价格，卡带的容量小由64DD磁碟机弥补，"少数精锐"的软件策略现在看来也还正确，就是ARC移植作微乎其微，下面为大家介绍的这款重量级游戏，来自街机。

N64　厂商：MIDWAY　类型：3D—FTG
发售日：预定97年冬美版可推出



美国出品的街机三维格斗游戏到底是何水平？

给日本厂家看？



▲发功的是一位手持法杵的大和尚，对手已在其掌力笼罩之下。从图中可见维多芯片在特殊效果的处理上是很轻松的。

这款游戏（MACE: THE DARK AGE）是由MIDWAY公司在并入雅达利（ATARI）公司之后才制作完成的，ARC版于今年2月推出，所用基板系采用3DFX公司的芯片，即非常著名的维多（VOODOO）双路图像处理器，机能强大，POLYGON每秒一百万，动画秒间30—35帧，标准解析度512×256，而游戏为持械格斗，在保持自家面目的同时吸收了其他游戏之长，从画面上看，其震憾程度确已达到了VF3的水平。

系统上借鉴了各门派之长

该游戏的制作有些类似TECMO的"死或生"（"DEAD OR ALIVE"，采用SEGA Model2基板，SS、PS即将移植。），为了追求真实效果，采用了动作捕捉技术（MOTION—CAPTURE），游戏人物连同BOSS在内共有11位，来自世界各地，是从最初30位角色中精挑细选出来的，其中有重装甲骑士，贵族忍者，还有头上带纱巾的阿拉伯持剑女子，最终BOSS名叫Asmodious，残忍无比。





▲场地两旁是红色的溶岩，应特别小心。

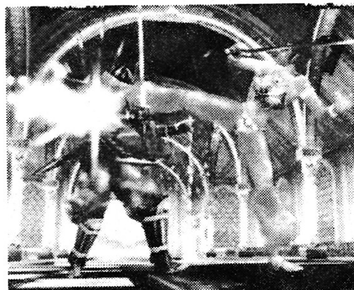
游戏的战斗系统拥有多种多样的组合技，摔投技，反击技，连续技，由4个键控制，角色是在一个全3D场地中战斗，运用闪避和攻击技巧，这类似VF3，只是取消了RING OUT，改之以"危险地带"，战斗场地周围是些消耗体力的物质，如溶岩，流沙，酸性物，钉子等——致伤不致死，这又回到了"死或生"。



▲游戏画面自然流畅，人物动作丰富多采，百万级的多边形真的能在家用机上重现？

N64的效果又能如何？

"权杖"这部游戏给人的总体感觉是视觉效果异常出色，阴沉压抑的背景画面却辅以明亮的色调，这大概只有64位底板才能达到，水晶般流畅的动画，VOODOO图像处理器确是不同反响，角色的贴图和画面的光源效果令人吃惊，本刊以前曾提及SEGA64将会使用这种"品牌"的芯片，而日本方面又否认64位后继机种的存在，令电玩迷只能在迷茫中期待。而N64却以高姿态俯视32位机，不过，家用机跟街机相比到底还是略逊一筹，这其中有很多因素，非一两句话可以讲清，在此只能希望N64发挥出最大硬体性能，争取将这部美国的"VF3"完全移植过来。



▲踢人者的衣饰所属材质在彩图上可以一眼看出。（注：本页全部图片系街机画面，非N64开发中画面。）

责编：天师

赛尔达传说 64

经典名作 再展风采

该节目其实是会推出 64DD 版的，不知和卡带版有什么区别，这里先向大家介绍卡带版的一些新情报。任天堂公司能够作出许多非常适合家用的游戏，这款在超任上即受到热烈欢迎的作品，用 POLYGON 来制作，必将给玩家带来视觉上的冲击，这是 N64 的法宝——以 64BIT 机能作出游戏性极佳的节目。

N64	厂商：任天堂	类型：A·RPG
	发售日：预定98年春	媒体：128M 卡带





▲迷之森林。四周都是雾，感觉到一丝诡异的气氛。在超任版里，森林深处藏有王者之剑，这次呢？

赛尔达传说将捍卫 N64 主机的优异性能

本作中故事的舞台仍然是在玩家所熟悉的哈尔拉露，在超任版中这里叫作"迷之森林"，林克又要为寻求"TRY－FORCE"而进入到这个森林中去了。玩家的任务就是要扮演林克到这些全三维空间去冒险，像什么地下迷宫，小城镇，荒野等处，托 N64 机能强大之福，这次冒险之旅将展现给玩家以最美丽的游戏画面。同"星际火狐 64"一样，玩家要对付许多角色，而游戏中的事件将在对话和 CG 动画间被感觉到向前发展。"THE LEGEND OF ZELDA"，以 128M 的大容量作为 N64 在日本反击的"重型武器"，值得期待，因为 RPG 在日本是家用机的主流游戏，最能带动主机的销量，史克威尔每部 RPG 作品 都能达到百万的销量，是促成 PS 当老大的功臣，N64 能否在本土普及开，很大程度上要依赖此款游戏。



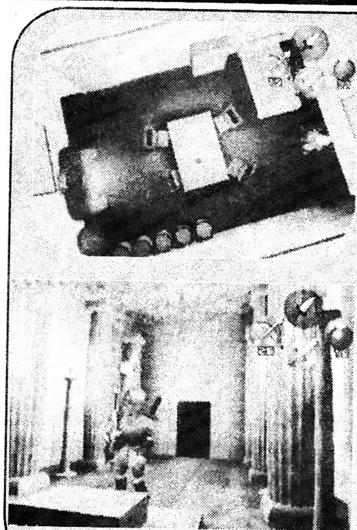


LINK 的动作在 3D 空间中变得自由、真实！

在原野中发现了迷宫，接着就会遇到四个敌人，其中最强的恐怕要属多冬哥 JR 了，他身上披覆着坚硬的甲胄，并且还会喷出强大的火焰，要打倒他可不是那么容易哦！



▲这个骷髅叫作思塔弗斯，个性狡猾，且身材比林克足足高大两倍、极其难缠。



这是给谁住的？

充满神圣气息的殿堂。

本作中又有两处新发现的地方了，首先是一所民家，家具齐全，床、餐桌、壁炉，还有一排酒桶，这桶里面会不会藏有什么道具呢？此外还要提及的是妖精之树和神殿这两个地方，具体情况虽不明朗，但可以肯定的是它们将会对林克的整个冒险过程有着相当大的影响！到时候可别忘了对它们进行仔细查看哦！



好欺侮？谁说我们

在超任版中，某城市的一条街道中会出现许多只鸡，如果林克大开杀戒的话，就会又有一大群鸡蜂拥过来，替同伴展开报复，将事情弄得一团糟。可怕的是在本作中这惊险的一幕竟被强化，POLYGON 鸡仔又要雪耻旧恨来了。

责编：天师

特稿



超级机器人大战史

——THE HISTORY OF SUPER ROBOT WARS

VOL.2

Ⓑ 辉煌的超级机器人战史博物馆

（续上期）

(6)超电磁机器人V（コンバトラーV）

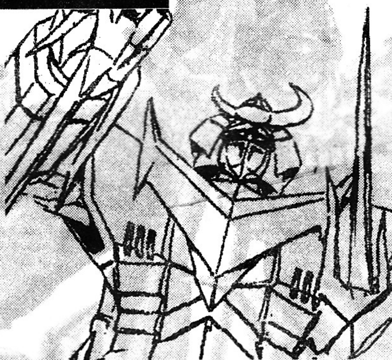


全身高57公尺高550吨的巨体，挥舞着超电磁溜溜球，扫荡一切的阻碍，召唤超电磁龙卷风，使出超电磁旋转必杀技一击贯穿敌人的身躯，那就是五机合体的超电磁机器人V！敌人是来自宇宙的坎培尔星人，初期是由大将军鹫及司令官欧雷雅娜领军的奴隶兽部队。在他们双双阵亡（怎么又这么快?）之后，坎培尔星再次派出女帝贾涅拉担任新司令官，旗下则有吉梅德斯与丹肯尔两位将军指挥的岩浆兽，但是同样没有从超电磁V身上占到任何便宜。

超电磁V算是机器人卡通史上第一架采用五机合体设计的机器人，在合体的模式上来说比盖特机要来得合理了许多；使用的动力则是南原研究中心独立开发出来的超电磁能源，五名驾驶员在出动后须脑波频率合一，才能够合体成超电磁V，在当时的剧情里经常利用这一点安排主驾驶葵豹马脑波失控，让无法合体的超电磁V陷入苦战来制造高潮，由此再一次证明编剧神通广大的本事。

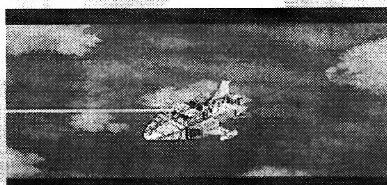
(7)无敌钢人泰坦3号（ダイターン3）

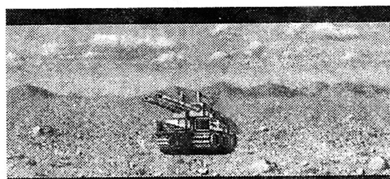
科学家为了使人类能进出宇宙，破岚万丈之父破岚创造博士开始了将人类改造成机械改造人（メキノイド）的实



验，走火入魔的博士为了早日实现这个计划，甚至还将妻儿当成了实验对象，而其它被改造后性能不完全的机械改造人居然兴起了征服"旧"人类的念头。在一切挽救的努力都来得太迟的情况下，破岚万丈带着大批金块和父亲制造的战斗用机械改造人泰坦3号逃回地球，凭着雄厚的财力重建了破岚财团，在管家时田、秘书比提芙·橘及三条理花的协助下，积极的来对抗日渐庞大的机械改造人集团。

泰坦3号可以算得上是电视卡通机器人中有史以来身高排名第二的机器人（超时空要塞如果不算的话），它足足有120公尺高，日本的许多有关"SRW"的四格漫画里，就经常把如此巨大的泰坦3号，要如何被母舰收容的矛盾情形拿来消遣。在原著





中，破岚万丈要出动泰坦3号时，必须先驾驶音速巡逻车变形成飞机型态后，再进入泰坦3号内连结启动，在"SRW"中显然少了这一段的描述。

泰坦3号的特色在于它可做出战斗机及战车的另外二种模式的变形，但老实说，那二种变形后的样子都不是很好看。在日本方面来说，这部作品当年收视率算是平平，因此知名度也就不高了；在这些年来托"SRW"的福，终于翻身了，而且还强得不象话，总算是扬眉吐气一番了。

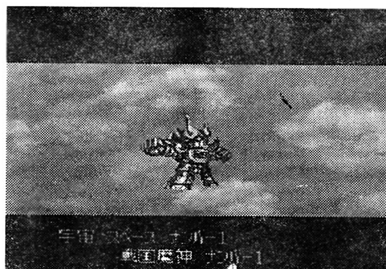
不过，泰坦3号的构想中还是有着一些与众不同之处，除了主角的背景架构有着不少"007"式的谍报色彩之外，其机器人所配带的二把攻防合一的铁扇子，设计也颇具帅气与创意，不过"SRW"中把铁扇子取消掉了，真的是很不爽！而招式怪异但威力惊人的超必杀技"太阳攻击（サンアタック）"，像不像美少女战士的招牌动作?但是泰坦3号比这个姿势时，只用了一只指头，您猜得到是哪一只吗?



到此为止，正好将"第三次"之前所出场的超级机器人们概略的浅谈了一番，居然就花掉了如此多的篇幅，不知读者们是否看得有些眼花缭乱？不妨再去倒杯茶，起来活动活动，然后再接再励的继续看下去，后面要提到的是"EX"及"第四次"中出现的另外六部机器人。

(8)战国魔神豪将军（ゴーショーグン）

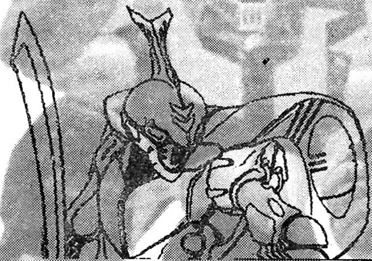
至于这部则是1981年的作品，虽然是比较后期的卡通，但就现在算来也有15年之久了。剧情描述公元2001年时真田博士发现了神秘的进化能源比姆拉，而地球上



的最大邪恶组织——德古卡在得到了消息后便前来夺取。真田博士不幸遇害，临终前将儿子真田健太及豪将军托付给好友沙巴拉斯队长。之后一伙人便以使用比姆拉能源为动力的雷霆移动基地为据点，以瞬间移动时方式躲避德古卡的追杀。在如此的“旅行”岁月之中，期待着真田健太成年的那一日到来，因为届时，便可解开姆拉能源之谜……。

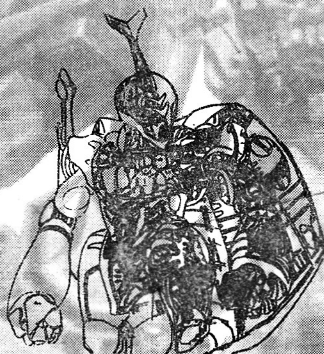
战国魔神的驾驶员是两男一女的搭档，他们分别驾驶三架战斗机“杰克骑士”、“玫瑰皇后”及“神箭国王”，从战国魔神的双腿及胸部中进入豪将军体内组合；另外，这三架战斗机也可单独组合成一架中型机器人“铁三角”，当然，在“SRW”中我们只有看到一架战国魔神而已。而在设定里战国魔神在作战时的武器，除了身上拥有的之外，“豪将军军刀”及“宇宙火箭炮”的那些附加武器，则是利用比姆拉能源从雷霆移动基地传送过来的，这也是一个蛮有趣的构想；至于超必杀技“豪将军冲击波（ゴーフラッシャー）”的破坏原理是让对方的身体细胞“进化”到自行毁灭，这也很有趣吧？

(9)圣战士旦拜因
（ダンバイン）



旦拜因是因制作“机动战士”而名声大噪时的富野由悠季，在1983年所策划制作的。故事的时空背景设定在一处近似中古世纪文明的异世界空间，这个世界称之为白斯多威尔（バイストンウェル）在这里遍布着许多王国与诸侯领属，彼此之间经常争战，长期战争的结果因而开发了具有昆虫特征的念力人型兵器“巨人骑士（オーラバトラー）”；而只要驾驶员的“念力（オーラ）”值越高，巨人骑士就能发挥出相对的惊人力量来；后来战局日渐白热化。白斯多威尔的某些激进国家便从所谓的“地上”召唤来了不少具有惊人念力潜质的“地上人”（就是地球人），使得战火更加的扩大开来。但“地上人”之中也分成两派，分别“归顺”于白斯多威尔的两大交战阵营中。在死伤的人数不断的累积之下，为了提早结束战争，白斯多威尔的最高魔导师运用了前所未有的念力，将所有的念力兵器全部送出白斯多威尔，而这些划时代的可怕武器，竟然被送到了1983年的地球上。当充满野心的那一方领导者发现到居然还有这么广大的土地，可以去征服的时候，战乱就更不可能休止了……。

巨人骑士的体积并不大，只有约7至8公尺高左右，剑是固定的配备武器，没有什么较具花样的战斗方式，纯粹取决于驾驶员念力增幅的最大瞬间，再一击打倒对手。也因此，圣战士的特色就只能着眼在每一架造型别致的念力骑士上了。倒是有一点好奇的就是，“魔装机神”的故事背景也和“圣战士”相当类似，不知是否有相互“参考”了一下呢？



或许是上天给予好战生物的惩罚吧？圣战士的结局竟是所有角色全部丧命，只有主角修身旁的小妖精活了下来，但在全剧终了前她也飞走不知去向了，白斯多威尔的故事，就此成为传说。

至于在“第四次”里的那两架超强的巨人骑士沙巴因与史瓦兹，则是OVA版“圣战士”里出现的角色，那个故事描写的是电视版这批人死后转生，回到白斯多威尔的后续经过，而这次地球没有被卷入其中，恭喜，总算逃过一劫了。

(10)斗将戴摩斯
（ダイモス）

被称之为“罗密欧与朱丽叶”的机器人卡通版，剧情主要是在于叙述离地球90光年外的巴姆星与另一行星相撞而毁灭了。残存的10亿巴姆星人乘着宇宙都市巴姆二世，费尽千辛万苦来到地球想重建文明；但是考虑到现有的地球环境，巴姆星人中属于温和派的李昂大元帅，主张与地球人和平共存，但激进派的欧鲁邦大元帅则主张应将所有低等种族消灭殆尽才是。后来欧鲁邦大元帅还用了某些“手段”，策动了夺权政变，一举得势的他们便开始组织地球攻击军，与地球人展开了一场生死大战。

原本答应协助李昂大元帅，重建巴姆星人家园的龙崎勇博士，面对交涉破裂及地球人的存亡危机关头，不得不派出了戴摩斯来保卫地球。在双方交战的过程中，戴摩斯的驾驶员龙崎一矢，竟与巴姆星地球攻击军指挥官李希提尔提督的妹妹英理加彼此相遇，因而谱出了一段“刻骨铭心、至死不渝”的浪漫异族爱情故事；在以往象如此充满着阳刚味道的机器人卡通中，能将男女主角的情感刻划得如此深入的，斗将戴摩斯应是第一个，而且也是唯一的一个。

其次是，戴摩斯的操纵法有别于传统的机器人型态，它是经由贺驶员做出的肢体动作反映在巨大的戴摩斯的身上；由于主角龙崎一矢在剧中的身份是搏击招式相对的都是拳脚格斗类的技法，另外戴摩斯上的许多部位均可取下，变形成各类棍、枪、剑、镖的手持兵器，组合起来可说是十分华丽。

另外，巴姆星人的长相虽和地球人没什么两样，但在背上却长了一对有如天使般的巨大雪白翅膀。而戴摩斯在原著中的出击画面，也是先经由龙崎一矢驾驶的指挥车，与高速移动用卡车型态的戴摩斯合体后，才从卡车变成戴摩斯。同样的，这段原著才有的描述在“第四次”里又被删除掉了。

(11)无敌超人圣彼得3号
（ザンボット3）

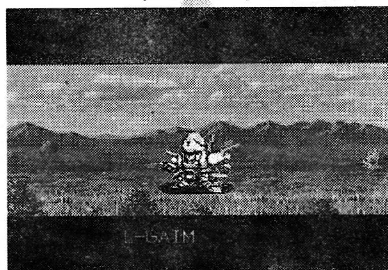
剧情是讲述在二百年前文明破坏机械凯佐克毁灭了匹亚鲁星球时，神家族的祖先搭乘着“比亚鲁之王”宇宙船逃了出来，在降落地球时分散成三架太空船船体朝不同方向着陆，这三架船体分别是降落于日本骏河湾的比亚鲁Ⅰ世、东京湾的比亚鲁Ⅱ世及信州湖的比亚鲁Ⅲ世，从此神家族隐藏了宇宙人的身份而在地球上生活着，一直到凯佐克的势力来到了地球。

为了保卫他们的第二故乡地球，神家族决定全力迎战凯佐克，而他们的唯一希望全寄托在祖先留给他们的神秘遗产，就是无敌超人圣彼得3号！！

玩过“第四次”的读者仍应该都记得，圣彼得3号的弦月攻击（ムーンアタック）吧！虽然这一招对付大多数的敌人一直是无往不利，但是却对首领那土偶造型的要塞邦多古直起不了作用；后来是将比亚鲁三世上的强级武器伊旺炮折下连接在圣彼得3号胸前使用，靠着这门大炮，才勉强打倒了邦多古的“上半部”。但碍于能量的有限，伊旺炮在发射一次之后就不能再使用了。最后的结局，直到今日回想起来，还真是只有“惨烈”两字可以形容。因为除了比亚鲁Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ世采取全员牺牲的自杀攻击之外，就连圣彼得3号的躯干及腿部部分也都分离开来，接连撞上了邦多古，

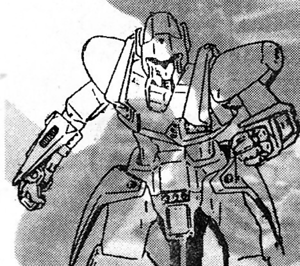
神江宇宙太和神北惠子也因此战死了；总之，最后的结果是双方同归于尽，只剩神胜平一人生还而已……。该作品的总监督富野由悠季也借由这种"不留活口"的独特编导作风闯出了名声，在日后的"机动战士"、"传说巨神"及"圣战士"中被他"赐死"的角色，更是无计其数。

(12)重战机L·凯姆(エルガイム)



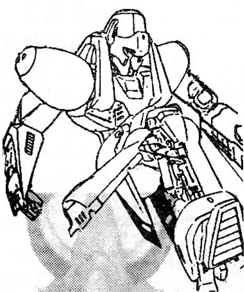
这部接替"圣战士"在1984年播出的电视卡通，它的创造者可是大有来头！因为这是业界怪才永野护的出道处女作品，而且也是唯一的一部，之后永野老兄因为"习惯"卡通的作业方式及一些人事纠纷问题，就此改行画"五星故事"去。说起来，"五星"的读者们还真该感谢当年将永野护"赶"走的那名始作俑者……。

故事舞台开始于遥远的二重太阳星系，该星系有五大行星运行(五星?)统称为佩达可南世界，在这星系里有着许多民族及高科技的文明。而其中有一名叫波西达尔的神秘人物，挟其雄厚的财力及军力，逐步地渗透了各个星球国家的政治运作，在消灭掉最后一支抵抗势力雅曼王朝之后，终于成为在暗中操纵着佩达可南世界的"帝王"。



而年少轻狂的主角达巴·麦罗德与友人乔欧相邀一同出来闯荡，带着出门前父亲交给他的A级重战机L·凯姆。在这段冒险的旅程之中，达巴逐渐发现他的真实身份竟是邪曼王族的王子这个事实，得知消息的波西达尔也下令旗下最优秀的十三人众集团准备除掉达巴。而拥有王族血统的达巴身不由己的被民间组织的反叛军推举为领袖，举起了打倒波西达尔的旗帜。之后达巴忽地发现，他竟然还是一个名叫奥莉薇的妹妹活着，而且人就在波西达尔身边，为了救出妹妹，达巴唯一的选择就只有打倒波西达尔了。

永野护在重战机的机械设计上提出了个人独特的见解，其中的复合关节及机件骨骼外露等主张，将卡通机器人的想象空间及实用理论向前推进了一大步。



(13)超兽机神断空我(ダンクーガ)

这是1987年的作品，算是"SRW"的原作卡通中年代相当新的一部。不过在当年由于Gundam效应的影响，卡通界都转向制作写实风格的机器人卡通，而"超兽机神"的出现，令已经宣告衰弱不起的超级机器人王国，重新注入了一剂强心针。

剧情的架构也是简单又传统的二分法；不要去追究原因。总之，又有个不怕死的外星种族跑来侵略地球！这次的敌人叫做姆肯·佐鲁巴德斯帝国(真绕口！)当然，地球防卫军依然不堪一击，而更理所当然的，也一定有人可以阻挡外星人的野心，他们就是日本组织的兽战机队。由叶月博士担任顾问及指挥官罗斯·伊库尔率领，使用四架可激发驾驶员"野性"转换成战意的鹰、豹、狮、象的野兽型战机，在必要时可合体成巨大的人型战机"断空我"。

虽然"超兽机神"从本质上来看是部充满着传统色彩的机器人卡通，但却有着不同于传统的手法，特别是有关于人际情感的冲突交错描写的比例相当多，且又不流于俗套；如果说把剧中的机器人场面完全剔除来看的话，几乎可以说是一部亲情友情爱情伦理文艺悲喜剧了。

(14)真·盖特机器人(真·ゲッターロボ)

这是"SRW"系列中号称战力最强的超级机器人；是由初代盖特机器人因"能源暴走"而进化，成为有如"恶魔"一般深不可测的超级机器人。它的力量，就连原驾驶员流龙马在第一次与其接触后，也感到不寒而栗。

这架"恶魔"般的机器人并没有推出卡通作品，而是收录在《ゲッターロボ号》这套漫画的后半部中。

此故事基本上是可以分成前半及后半部，前半的剧情是以日本新开发的盖特机器人·号的其驾驶员培训及实战化测试过程为主，敌人是以北极为据点的赖特瓦帝国。而由于日本政府在赖特瓦帝国的毁灭性要胁下，被迫冻结盖特开发计划，驾驶员也只好"被迫偷取"盖特机械人·号逃出了日本 靠在阿拉斯加战线集结的联合国机器人部队。之后在该战线的最后一场战役中，两军精锐化巢而出，盖特机械人·号就在这场战斗中受创过重几近全毁，失去了·号的一行组员只有再回日本重新打算。

这整个过程架构，说穿了其实就是在反讽日本当年在波斯湾战争中"参战"的经过。至于到底讽刺到什么程度，这就留给有心的读者自己去研究了。不过很明显的是，盖特机器人·号因应剧情的走向被削弱了传统机器人应有的威力，失去了"神化"的包装；这种改变，多少也是受到了"Gundam效应"的影响。或许是为了弥补盖特·号"表现"不足的部分吧?后半部接替出场的真·盖特在性能的提升上真的是让人超乎想象……。

从后半部的故事起，由主角一行人企图阻止陆行爆弹去接近早就废弃的早乙女研究所为开端，再次启动了十余年前便被"封印"在研究所里的真·盖特机器人。而赖特瓦帝国也在一夕间易主，由原本以为早就被消灭的恐龙帝国所取代之。(几乎是第一代的角色们在多年之后再度交手，这算不算是盖特版的《逆袭的夏亚》?)

与其称呼真·盖特是机器人，倒不如说是"生物"还来得比较恰当。它拥有侵蚀、增殖的力量，能像幽浮一般的行动，手持比身体还巨大的镰刀板斧，以及敌我不分的全领域毁灭能量兵器"烈阳光芒(ストナーサンシャイン)"这一身的行头，简直是机器人"神化"表现的终极境界了。

(15)超电磁机器人——波罗迪斯5号(超电磁マシン·ボルテスV)

这是因为前作孔巴德拉V深获好评之下趁胜追击推出的续作，意外的比起前作赢得了更多的掌声及喝采。新设计的五机合体概念及合理性也往前迈进了一大步，其超合金玩具直到今日仍是日本古董玩具市场中，居高不下的少数精品(一只至少要十来万日币吧)。

(16)无敌机器人——托莱达G7(无敌ロボトライターG7)

这是个很有趣的创意，正义的超级机器人也走向企业经营化，接受政府的委托去打倒来袭的外星机械战士。每一件Case收费一百万元，虽然风险大，但利润高，又不怕同业竞争(基本上'同业'还是有的，只不过这些同业维护正义是不用代价的……)；托莱达G7的故事设定虽然有趣，但也多少会有误导儿童价值观之嫌。因此，从后半的剧情起，外星敌人开始直接"指名单挑"托莱达G7，如此一来不必涉及"金钱往来"，简单省事多了。而所谓的'G7"，是指托莱达可以有7种变化型态，但是构成头部的主控战斗机就占去了其中所谓的3种变形。严格来说整体的变化只有机器人、战车、轰炸机及太空船这4种，必杀技火鸟攻击号称拥有1万7千度超高温，可烧尽一切物质(包括太阳)。

(17)大空魔龙盖亚王(ガイキング)

这是集合了超能力者和恐龙造型等素材，所创造出来的机器人卡通：以大雷龙要塞母舰为基地，从内部放出翼龙、剑龙、鱼

龙造形的战机，以及大雷龙头部构成的主力战斗机器人盖亚王，这些构想都很不错。可惜的是普遍的反应都是说盖亚王的造型太丑了，象个大水桶似的，主题曲也算不上悦耳动听的程度，而且据说盖亚王还是日本机器人史上，非正式统计被敌人俘虏次数最多的一架机器人；套句流行话说，真的是"阿弱"啊！

(18)苍蓝流星SPT雷兹那（レイズナー）

日本卡通界名监督高桥良辅的第五部，也是最后一部执导的电视卡通作品。基本架构是近似Gundam类型的写实派机器人路线，故事也是很传统的地球与外星人的战争，主角飞鸟英治驾驶的SPT雷兹那装置有V—MAX系统，可使机体产生惊人加速度形成冲击波去摧毁敌机。而且，雷兹那拥有自我思考电脑系统，只会接受被输入资料的驾驶员命令，甚至可以无人驾驶行动，这些大概都算是这架机器人的特色了吧！

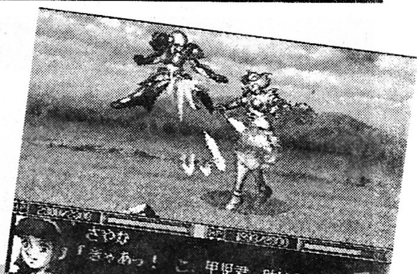
（博物馆到此参观结束，多谢光临。）

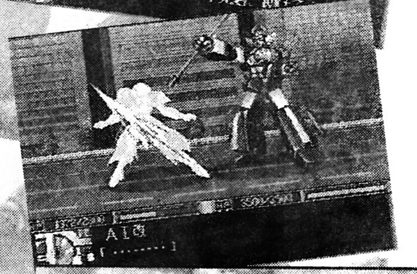
Ⓒ『新·超级机器人大战』作战回忆录

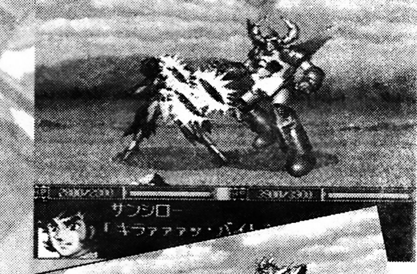
首先，就画面美感来看，"新SRW"确实超越了前作许多，战斗画面的视窗几乎是有史以来最大的。当然，本作的最大特色，就是所有登场机器人全为等身大尺寸，一改以往Q版造型的不临场感；另外，战斗时使用特定角色或特定武器时会展示的动画画面，真的是会令人感到热血沸腾！除了战斗画面之外，地图的部队移动、出场也通过PS主机功能的发挥，表现得十分流畅灵活。片头的CG动画也是难见的佳作之一，绝对非看不可！令人不满的是，所有机器人的合体示范画面，只有"SRX队伍"用了CG处理而已，其它的都仅止于平面动画，开发人员实在真是不够大方呢……。

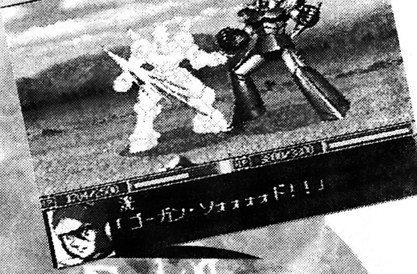
其次，就音效方面，音源仍旧是"第四次S"以来同样的老毛病，仍觉得太单调了，新编写的BGM曲子也不是让人感到怎么悦耳，BANPRESTO这方面实在该加把劲才对。而这回所有角色都有配音的这项德政，相反的却限制了出场人数，比起"第四次S"时人员少了许多。不过笔者比较喜欢这样的安排。人少，至少每个角色都能平均培养等级，话虽如此，笔者依然还是培养得很辛苦……（还不都是《V Gundam》那些"阿斗"们害的……）。

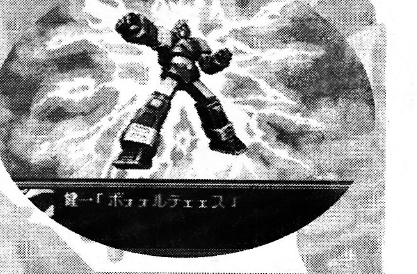
最后，谈到操作系统，基本上来说和其他前作是大同小异，由于几乎都用汉字标示指令功能，初学者就算不懂日文也可以轻松上手。对于识途老马来说，可以感受到的不同就是功能视窗的资料排列又有变动了，反正每推出新作这里就会重新整理一次，也不值得有什么好大惊小怪的。反倒是战斗规则与条件限制方面做了不少改变，诸如，驾驶员的直感值取消了；两次行动的条件仅以必须等级来表示；进入水中的机器人完全无法使用光束射击武器：在"第四次S"时至少还可以射击空中或陆上的敌人，在这里可就完全没辄了，偏偏"新SRW"中有很多舞台是在深海进行的，象急性子的笔者玩起来真是很不顺心；另外武器的改造最高可到15个等级；但相对的所需资金也不是一笔小数目，而偏偏能赚得到的资金却又是少得可怜，其中有些特定武器在改造至某一阶段会转变成地图兵器，玩家们也可以仔细考量如何去加以应用。而强化零件的性能设定也比前作来得灵活多了，在某些性能的提升下，相对会牺牲其他的部分性能，端赖玩家的需求了；不过，笔者认为系统里的最大毛病就是，命中率的判定有问题，就像笔者曾遇过敌方命中率只有4%的情形下还可以打中我方的情况，而我方命中率95%时居然让敌方躲过了，这时多半往往都得再RESET一下才会修正回来，但光是重新开机读取又得耗上不少时间，一个舞台有时就得来个RESET七八次，真的是很吃不消……。











基本上对于许多SRW迷来说，每个"SRW"系列的游戏我都能玩得很过瘾（连GB"第一次"也不例外），这次的"新SRW"虽然的毛病不少，但笔者还是可以给它大约85分，不过，原则上笔者不推荐给符合以下条件的人玩这款游戏：

1. 忍受不住读取时间过长的人。
2. 非常讨厌《V Gundam》及《G Gundam》的人。
3. 根本就不玩"SRW"的人（这不是废话吗……）。
4. 买过"SRW"却从没玩到最后的人。
5. 平均每一个游戏玩不到20分钟的人。

如果您是以上所述的那五类中的一种，笔者可以保证您绝对适合。尤其是第一项，一度笔者也曾因之LODING时间过于漫长而几乎放弃了它……

（未完待续，请下次继续捧场。）

责编/SHADOW PHOENIX



科普园地

电脑数码通

驰骋在未来高科技时代不了解电脑就意味着愚昧

想当聪明的人吗？请看下文求知欲甚高的我小天天为您介绍！

本期的科普园地将向大家介绍电脑在人们日常生活中的广泛应用，这里的"电脑"可不是单指PC机，其实它还包括微电脑，这些微电脑就活跃在我们身边，虽然我们看不到它，但它却发挥着巨大的作用，为人们的衣、食、住、行提供了很多方便，当然也可以为我们提供娱乐，目前风靡全球的电子宠物不就是一个例子吗？所以，我们这个世界正在向着"数字化"的方向迈进。不信？请你往下看！哎，先别急，试试看下面这些有关电脑的流行名词你能认识多少呢？



正义的奥特曼

我是小曼，我是小曼，外星请回答，外星请回答，我找不到小天天啦，OVER……

1 JAVA

2 ZC

3 Plug & Play

4 Active X

5 SOHO

6 Windows 97

7 LAN

8 MEMORY

9 Mobile Computing

10 Search Engine

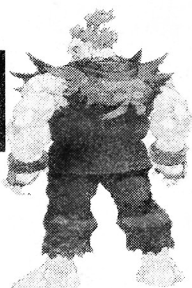
11 INTERNET

12 CPU

13 DVD

14 PERSONAL COMPUTER

15 MPEG







小天天

我们是小天天，我们是小天天，正义的奥特曼，快来帮我解题，解题……



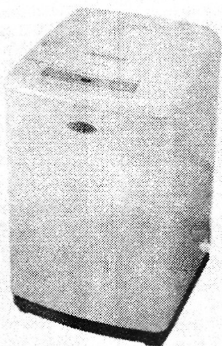
我们的世界正在被电脑入侵中……

连电饭煲和汽车内也有电脑装置在里面？

小曼：『喂，小天天。电脑看起来虽然有一点难，但真是如此吗？』
小天天：『好难哦！什么MPEG？』
小曼：『事实上在我们身边处处可看到电脑。象电锅、汽车……等。』
小天天：『原来在我不知道的地方，电脑也如此活跃着啊！』
小曼：『现在就来看看身边的电脑吧！』

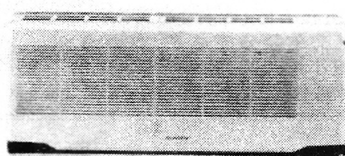
电饭锅、洗衣机、微波炉——微型电脑控制

和我们生活紧密相关的洗衣、做饭，也有4位的微电脑在控制呢！电脑虽小，但却可以正确地做出记忆的动作，这就令原本繁重的家务简单到只需用手指在键上轻轻一按。



空调器、电冰箱——『智慧型』家电

在家电上改进的是智能化功能，原本只能判别“冷”和“热”的电脑，现在则增加了“有点冷”的微妙变化。



汽车——ABS

ABS是汽车的防抱死装置，其功能是自动防止轮胎锁住，即使踩下刹车，方向盘的操控也不会有任何问题，这当然也是微电脑的威力啦！



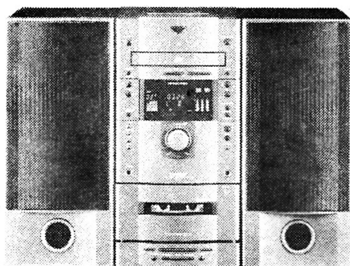
◀该系统大大提高了行车安全。

大哥大、BP机——数字化通讯网

PHS通过天线收到发出的电波，而在屋外也可以进行通话，由于通话费用的下降，受到了人们的欢迎。

CD、VCD、DVD——数码音像录制

这些直径只有12厘米的塑料圆盘竟能发出声音和图像，是因为那些音像资料被码信号化，而被记录在盘上的缘故。



▲CD、VCD最长可录七十四分钟的资料，而先进的DVD则可录取一百三十三分钟的声像。

A 微软公司开发的网络作业系统

B 可以超高速进行计算的电脑中枢

C 用电脑处理公事，把家里当成办公室

D 电脑可以边走边用

E 把动画、档案的容量压缩的方式



F 应用在网络上的一种程式语言

G 为了找寻首页而使用的工具

H 个人专用的电脑

I 将个人电脑的配线简单化的新规格

J 区域性网络架构

K 具全球性规模的通讯网络

L 与CD同大小的新型大容量记忆装置

M 97年秋发售的视窗（WINDOWS）软体最新版

N 以电脑通讯为前提而制作的新型电脑

O 电脑内暂存资料的地方

答案

1－F
2－N
3－I
4－A
5－C
6－M
7－J
8－O
9－D
10－G
11－K
12－B
13－L
14－H
15－E

（SHADOW PHOENIX 语：自本期起天师（昵称：小天天）将正式接管《科普园地》栏目，比起 PERFECT 奥特曼（昵称：小曼，本来是叫小奥的，但他因某荷尔蒙分泌过多，偏要自称女性味重一些的小曼）来说聪明的小天天可算是“弱智”了，（因为小曼是外星人嘛！）但小天天自恃拥有真豪鬼的不败之身，让世上所有游戏中人看见他那蓝色的“天”。望大家努力捧小天天的场，否则他就会让你被动看见太阳或天或月亮或其他什么奇怪的东东……）

15 张

真是太厉害了！现在正式任命你为电脑资讯界的魔王。

0 张

宇宙人？难道……你就是……为了侵略而来到地球的电脑外星人？！

1 张～4 张

程度普普通通。应该多读读有关书籍，增进些电脑方面的知识。

5 张～9 张

回答得不错，遇到困难时，就请连背三遍答案吧！

10 张～14 张

实力强大，OK！不过不要忘记告诉朋友们一些电脑方面的资讯啊！

小曼：“赶快来对对答案吧！”
小天天：“我只答对了三题，果然这些问题真讨厌。”
小曼：“不要太难过，只要一起学习，一定会有所进步的。”
小天天：“那我以后就和电脑做个好朋友！”

你答对了题呢？
看看自己的程度吧！

责编／天师（即本文中的“小天天”）





游戏制作入门(十七)
克敌制胜

文/魔法师

(编者按:今天是交稿日,看见叶大魔法师那充满忧郁的目光(学特工黄做城市忧郁少年?!),就知道他又是文章的题目没有想好(这是这厮的老毛病啦。)。正当这厮准备故伎重演(请看七期本栏编者按),欲再次查阅《汉语成语小词典》,不远处那位新入伙的 PERFECT 奥特曼说了一句"克敌制胜",这边的魔法师大喝一声:好!吓得天师都惊了一下,于是 TITLE 就这样诞生了。这时原本不太熟的两人煞有介事地呈伟人状握了半天手,唉,真是"猩猩"相惜啊!不敢说了,凭魔法无边的魔法师和那会什么"SHAKKK"的 PERFECT 奥特曼两人一旦联手,恐怕本廊主也不是对手,不过我毫无惧色,"来吧"一声后……(我受伤了……)

北京的夏天真是越来越热了,能钻到冰箱里就好了,要是会冰冻魔法也好呀。没办法,稿子还是要写的……

游戏的结束总能给玩家带来无比的成就感,看着 Ending 画面,想一想近几天的攻略,好象生活又充实了不少。不过,为了达到结局或完美结局,付出的努力可是真不少啊!你有没有几经周折,在同一场景重复攻略了 n 次,还没能过的情况?我想大家都体会过吧,焦急,气愤(游戏的设计者也太缺德,设计这么难,叫我们去死呀!),无奈,而又不甘心。如果能在 n 次周折后通关,那么成就感一定很大,但在众多玩家中又有多少人有耐心有时间去进行那 n 次周折呢?

作为玩家,玩游戏就是要通关,在通关过程中体会游戏设计者的创意,欣赏游戏的画面音乐,通过熟练操作,展示优美的动作来通关,从中得到成功的满足。游戏过难,必然导致通关的玩家数量减少,可以说是对游戏设计者辛勤劳动的浪费,你想,大多数购买者不能享受游戏设计者的所有创意,那还不是浪费?而且使大多数玩家无法体会爽快感。而游戏如果过容易,那么它的通关是带不来很大的成就感的。所以说,控制游戏难易度也是成功游戏的一个重要因素。

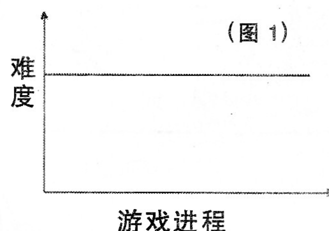
常说×××是 ACT 高手,高手是练出来的,经过足够数量的游戏,足够时间的练习,在有空用脑子想想,锻炼反应和手指灵活,只要脑部没什么问题,基本都能成为高手。不过最难以负担的代价是时间,再难的游戏,只要有时间,通关不会是问题。而大多数玩家不是'迷',没有足够的时间来应付每一个游戏,尤其是一些很难的游戏。所以说,用时间来对付难的游戏是不大众化的。太难的游戏会丧失一大部分玩家。

游戏中是什么在不停地吸引玩家?图象音乐自然是,不过与这期的中心无关,抛在一边,熟练操作后的快感是一个十分重要的因素。玩家,被游戏的图象,音乐所诱引来玩这个游戏,当其了解了这个游戏的系统,并能熟练操作后,游戏对玩家的吸引便上升到一种成功的满足感上,是一种心理上的满足,不在是图象所带来的视觉上的满足或音乐所带来的听觉上的满足。通过熟练的操作,用华丽的动作完成各个任务,如行云流水。各位想一想,当年的《魂斗罗》,不正是如此吗,不断的翻腾跳跃,在躲避的间隙射杀,可以用一个字来形容"爽"!可惜,在如今的游戏中已很难再有那样的感觉了。《魂斗罗》并不难,但其给我们的印象是深刻的,给我们的快感是很强烈的。难,并不能代表什么。有效的控制难易,才是有效的。

天气太热了,我真想打开空调,不过晚上就要交稿,只能忍了。(魔法师的窝,电路有限,空调和电脑同时工作的话,保险丝是 99% 要死的。)

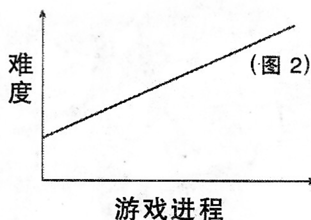
Go on, go on.

综观现在游戏的难度设定,一般有以下几种形式:
第一种,难易度基本不变,始终如一。
第二种,难易度逐步提升,是较常见的类型。
第三种,难易度时高时低,很怪吗?



第一种难易度基本不变的类型,类似水平线的,对玩家水平要求从游戏开始到结束都是一样的。这种游戏上手快,相对来说,在短时间内较能引起玩家的兴趣,但在游戏进行中,玩家会觉得难度有所下降,不能长时间吸引玩家,最后是草草通关。

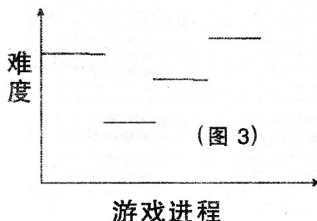
第二种,难易度逐步提升,是较常见的类型,大多数游戏是采用这种方式。最明显的例子就是 RPG,从最开始,敌人的能力也就是几十,到中段 BOSS 的几千,最后是 FINAL BOSS 的万余,是逐渐上升的。在 RPG 中玩家的水平是由角色的 LEVEL,HP,MP 等等来体现的,而不是象在 ACT 和 STG 中真正的玩家的熟练度。这种方式,最重要的是这条斜线的斜率,也就是难度增长的速率。难度增长的速率过慢,就会类似第一种类型,越到游戏后期越乏味,缺乏挑战性。难度增长的速率过快,就会让玩家花费大量时间在练习上,这无疑增加了游戏的重复性,在 RPG 上就体现为练 LEVEL,大多数玩家的时间和耐心都是有限的,一旦重复性冲破极





限，游戏只有被打入冷宫。现在游戏太多了，不会在出现FC时代的一个游戏玩个把月的情况了，只要烦你了，就可以抛弃你，然后另觅新欢。（某编：咳）

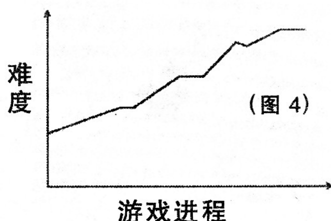
第三种，难易度时高时低，很怪吗？这种游戏实际是多种类型游戏的结合，有些场景是ACT，有些场景则是STG，类似这样的。由于不同游戏类型的难度很难统一，所以经常会出现“锯齿波”的样子。魔法师认为这种杂糅游戏很不好，大多数是全而不精的，而且“锯齿波”的难易度很是让人难以适从。



游戏的难度设定一般就是这三种，也可能有越玩越容易的吧，如果有真不知有什么意思，应该是游戏初期设定的失误吧。魔法师对游戏的难度设定也有自己的想法，Now，拿出来探讨探讨。

魔法师认为游戏的难度设定，如果象图4那样，应该会比前三种类型好。

在游戏的主要部分，类同第二种，难易度逐步提升。但在一部分特殊场景或时间，游戏难度的上升要有所减慢，甚至下降。在哪些场景或时间呢？比如在特别重大的事件发生时，为了一气呵成的额外表现事件，将难度降低，让80%的玩家都可以比较容易的通过，而不必花上数条命去跌跌撞撞的。拿《MACROSS》来说，在最后的决战时，就不必太难，当然画面还是要够花哨，让玩家爽快的驾着战机，在明美的歌声中去体会战斗的快感吧。魔法师认为在RPG中，最后的BOSS的HP要有最低限制，但最高其实可以不设定，主角们只有到达一定程度才有可能做掉FINAL BOSS，满足这一条件后就打吧，直到最后一个人还剩十几点HP，在有赌注性质的最后一击下“险胜”！实际是类似剧情的最终之战，不过感觉可比主角们都是99LEVEL，装备尚满的做掉FINAL BOSS来劲得多吧！



咚！某编：喂，魔法…魔法师！糟了，他中暑晕过去了。哈哈哈哈，天下是我的了！哈哈哈哈。嘿，嘿，咳，今天就到这里吧。



◀看，多么可爱又狡诈的吉斯大人啊，相对于《饿狼传说》来说他可是名有一定难度和颇影响游戏进程的人物。

责编/SHADOW PHOENIX

龙虎之拳外传



恶魔战士 III



ARC (SS、PS)	厂商:CAPCOM	类型:FTG
	CPS Ⅱ基板第 22 部作品	

在 97AOU 展上最受与会者欢迎的平面格斗游戏就是这款以华丽的画面和流畅的操作感见长的新概念 FTG 了，其全称应为“恶魔救世主之吸血皇族”。它秉承了前作的卡通画风，但在系统上作了调整，增加了各角色的技巧并强化了必杀技的画面效果。本作人物总数达 15 名，较前作增加了 4 位新人，但由于删除了上集的中 BOSS 机器人 PHOBOS，大魔头 PYRON 和人气角色 DONOVAN，也许会令大家有些失望，幸好这 4 位新战士个性强烈且魔力非凡，相信熟悉了前作的玩家一经上手必然也会喜欢。

独特而易上手的恶魔格斗系统解析

（以下 P 为拳键，K 为脚键，角色皆以 1P 位置为准）

○快速移动	后滚起身← + P 或 K
疾进→→	○追打
疾退←←	当对手倒地尚未起身前
○倒地后移动起身	近距追打 ↑ + P
前滚起身→ + P 或 K	远距追打 ↑ + K

○防御反击技（GUARD CANCEL）

防御时立即输入每名角色特定的一招 GUARD-CANCEL 技以取消防守并用此技反击



○快速反击技（新增）

防御时连按 P 或 K 即可，如成功使出，人物会闪一下白光，并且画面上出现“TECH HIT”字样。此技与防御反击的区别就在于角色防御动作取消后可按玩家所希望的战术行动。



○CHAIN COMBO

此为连续技成功使出时游戏画面上出现的字样。玩家可按照“轻、中、重”攻击顺序的原则自行组合出多种简单的 CHAIN COMBO，如“轻 P、轻 K、中 P、中 K、重 P、重 K”。与上集不同的是此种连续技可在空中发出。

○ES 必杀技

需要耗一级能量，只要将必杀技指令中某个拳或脚键改为三个拳或脚键同时按下即可发出。即使是追打技，也可被玩家强化或“超级追打”以增加 HIT 数，由于要耗能量，故要结合战况确定使出的必要性。

○EX 超必杀

耗一级能量，但攻击力较 ES 技要强，如能全部命中对手，往往能转败为胜，要求玩家善于捕捉时机而给对手以重创。



法老王的超必杀——奈落之穴

○DARK FORCE——暗黑力量（新增）

当能量槽储满后，同时按下相同力度的 P + K 即可启动暗黑力量，这有些类似 ZERO2 中的 O-RIGINAL COMBO。启动 DARK FORCE 后体力槽下就出现一条时间槽，在这段时间消失前还可再启动一次，整个时间段内各角色所特有的暗黑之力将给对手以无情打击。同样，这需要掌握好时机才能充分发挥威力，因为尽管启动暗黑力量的瞬时人物完全无敌，然而收招时都有不同时间的硬直。

时间槽的位置



↑LILITH 启动 DF 的瞬时



在了解了恶魔Ⅲ的格斗系统后，还需注意掌握各角色的普通技、必杀技的攻击方位判定，以便在估计好对手的来袭方向后能迅速作出反应，不致“答非所问”。恶魔战士系列是很注重每位人物之间的力量均衡的，如果不能透彻掌握各角色的招式作用点及硬直时间，哪怕是一个看似较弱的角色也可能将你挫败，这一点在与人对战时就表现得更为明显，请大家在打机时特别注意。好了，下面就将各恶魔战士的出招介绍给大家，本作即将移植到次世代上，其中 SS 版还将对应最新型扩张 RAM 卡，爱好者不容错过。

●连续技 ※特殊技 ★必杀技 ☆EX 技 SB 能量槽



DBMITRI

这位来自罗马尼亚的吸血男爵能斗得过新贵救世主吗？

●跳起中 K、蹲下轻 K、蹲下中 K、蹲下重 K

●ES 蝙蝠旋转击中后、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 K、蹲下重 K、立即 ES 追打

招式	指令
★混乱火焰	↓↘→＋P(空中可)
★魔鬼摇篮	→↓↘＋P(GC 可)
★蝙蝠旋转	↓↙←＋K(空中可)
★反向偷袭	近敌时控杆回转一圈＋中或重 P
☆魔鬼冲击	↓→↘＋3 个 K
☆暗黑喜悦 1	↓→↘＋3 个 P
☆暗黑喜悦 2	轻 P、中 P、→、中 K、中 K(SB 需要两行)



JEDAH

这位外表 COOL 度满点的魔界新贵救世主果真能使群雄俯首吗？

●蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下重 P

●蹲下中 P、蹲下重 P

招式	指令
★DIO＝SEGA	→↘→＋P(空中可)
★NERO＝FATIKA	↓↙←＋P(空中可)
★RA＝SUPINTA	空中→↘↓↙←＋K(可于出招后按 P)
★SUPUREZIO	→↓↘＋P(GC 专用)
★SUN・PASSER	近敌时→↘↓↙←＋中或重 K
☆PUROVA＝DI＝SERUOVO	←↙↓↘→＋3 个 K，之后 K
☆FINARE＝ROCSO	↓↓＋3 个 P



BULLETA

雇佣杀手的红帽小猎人模样可爱而内心却令人琢磨不透。

●蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下中 K、↘重 K

●跳跃时中 P、中 K、蹲下轻 K、蹲下中 K、↘重 K

招式	指令
※唉呀、花啊	紧拉↓
※跌倒	前冲或后冲中→＋中 P
※二段 JUMP	跳跃中↑
※TELL ME WHY	↓＋3 个 K
★微笑与子弹	←储→＋P 或 K
★喜悦与子弹	↓储↑＋P
★愉快的开火	→↓↘＋P
★害羞攻击	↓↙←＋P(可储)
★嫉妒与伪装	→↓↘＋K(GC 专用)
★伤感台风	近敌时→↘↓↙←＋中或重 P
☆冷酷之猎	←↙↓↘→＋3 个 P
☆美好回忆	←↙↓↘→＋3 个 K
☆给你的 APPLE	→↘↓↙←＋3 个 K



Q－BEE

可以招来一大群工蜂进行攻击的蜂后。

●跳起轻 P、跳起中 P、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下中 K

●跳起轻 P、跳起轻 K、蹲下中 P、蹲下中 K、站立重 P

招式	指令
※空中疾冲	空中→→
※盘旋跳跃	跳跃中↑不放
★C→R	←↙↓↘→＋P(空中可)
★△A	↓↙←＋K(空中可)
★Sxp	K 连打(空中可)
★R.M.	→↓↘＋K(GC 专用)
★O.M.	近敌时→↘↓↙←＋中或重 P
☆QJ	→↓↘＋3 个 P(空中可)
☆＋B	←↙↓↘→＋3 个 K(空中可)



MORRIGAN

一脸忧郁之色的她为何要加入这场战斗呢？是否也想当统治者？

●站立轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 K、蹲下重 K

●跳跃时中 P、重 K、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 K

招式	指令
★灵魂之拳	↓↘→＋P(空中可)
★影刃	→↓↘＋P(GC 可)
★垂直冲击	↓↑
★转向吸血	近敌时→↘↓↙←＋中或重 P
☆VALKYRIE TURN	→↘↓↙←＋K，之后 K
☆暗黑幻想	轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P(空中可)
☆终结暴雨	中 P、轻 P、←、轻 K、中 K
☆秘密之针	→、重 P、中 P、轻 P、→



BISHAMON

上集中排名第二的死灵武士此番又被强化，是一名强横的角色。

●跳起中 K、跳起重 K、蹲下轻 P、蹲下中 P、蹲下重 P

●跳起轻 K、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下中 K、蹲下重 P

招式	指令
※斩首暴晒	敌人被打 DOWN 时↓↓＋3 个 P(SB 需要一行)
★络魂	←↙↓↘→＋P(空中可)
★魂寄→鬼炎斩	络魂击中后←＋P、→↓↘＋P
★十字疾风	络魂击中后↓↘→＋P
★鬼炎斩	→↓↘＋P(只限起上时或跳起时落地的一瞬、GC 可)
★居合斩	←储→＋P 或 K
★切舍御免	近敌时控杆回转一圈＋中或重 P
☆鬼首念	→↘↓↙←＋3 个 P
☆阎魔石	←↙↓↘→＋3 个 K



LILITH

苏格兰夜女皇的妹妹？
一脸稚气的她实力可不容小瞧啊！
●跳跃时中 P、中 K、蹲下轻 K、蹲下中 K、蹲下重 K
●ES 的神秘之剑、明亮的幻影

★灵魂之闪电	↓↘→＋P(空中可)
★光芒之刃	→↓↘＋P(GC 可)
★欢乐回转	↓↙←＋K
★高跳	↓↑
★神秘之剑	→↘↓↙←＋P
☆辉煌之爱	→↓↘＋3 个 K
☆明亮的幻影	轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P(空中可)
☆木偶表演	←↙↓↘→＋3 个 K(SB 需要两行)



ANAKARIS

招式古怪、行动缓慢的法老王是典型的看似好对付，实则威力强大的角色。
●蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下中 K、蹲下重 K
●站立轻 P、站立轻 K、蹲下中 P、蹲下重 K

※大行进	START＋3 个 P
※二段 JUMP	地上↑或浮起后↑
※咎之穴	被打 DOWN 时→↓↘＋K
★棺之舞	↓↓＋P 或 K
★王家之制裁	空中↓↘→＋P
★言灵返(吸收)	↓↙←＋K
★言灵返(吐出)	↓↘→＋K
★眼镜蛇打击	←→＋P
☆镜之落	↓↘→＋P
☆奈落之穴	←↙↓↘→＋3 个 K
☆法老魔力	中 K、轻 P、↓、轻 K、中 P(空中可)
☆法老救护	重 K、中 P、↓、中 K、重 P(空中可、SB 需要两行)
☆法老勋章	重 K、中 P、轻 K、↓、轻 P、中 K、重 P(空中可、SB 需要三行)
☆真实之教	→↓↘＋3 个 P(GC 专用)



FELICIA

爱扑蝴蝶的猫娘动作灵活，令对手防不胜防。
●跳起轻 P、跳起轻 K、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 K、蹲下重 K
●跳起轻 P、跳起轻 K、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 K、站立重 P、站立重 K

※头乘	跳上敌人的头上
※拥抱	近敌时按 START
※攀墙	接近版边时←
※EX CHARGE	↓↓＋K(可储)
※玩具触碰	敌人被打 DOWN 时↓↓＋P
★滚动打击	↓↘→＋P,之后 P
★猫娘钉刺	→↓↘＋P
★三角踢	→↓↘＋K(GC 可)
★地狱猫娘	近敌时→↘↓↙←＋中或重 K
☆闪光之舞	←↙↓↘→＋3 个 P
☆请帮助我	←↙↓↘→＋3 个 K



VICTOR

心中充满伤悲的合成人，宁愿牺牲自己而换回博士的女儿的生命。
●跳起重 P、蹲下轻 K、蹲下中 P(长按)、蹲下重 P(长按)
●跳起轻 P、站立轻 P、站立轻 K、站立中 P(长按)、站立中 K(长按)、站立重 P(长按)

※电击斗气	按中或重的 P 或 K 时紧按一会
※MINIMUM STEP	↓＋3 个 K
★强力冲拳	←储→＋P
★强力放电	↓储↑＋P
★巨人燃烧	→↓↘＋K(GC 可)
★回转冲击	↓↙←＋P
★强力震荡	近敌时↓↘→＋K
★强力钉刺	近敌时控杆回转一圈＋P
★重力锤	用 P 的投技前立即↓↑＋P
☆雷破	↓储↑＋3 个 K
☆GERDENHEIM3	近敌时控杆回转两圈＋3 个 K



SASQUATCH

身体肥胖、憨态可掬的雪男在恶魔战士中同玩家的人缘最好。
●跳跃时重 K、站立轻 P、站立轻 K、站立中 P、蹲下重 K
●跳跃时中 P、重 K、站立轻 P、站立轻 K、站立中 P

★大呼吸	↓↘→＋P
★大吹风	→↓↘＋P(可储)
★大台风	→↓↘＋K(GC 可)
★大冰塔	↓↓＋P
★大摇摆	近敌时控杆回转一圈＋K
★BIG BLANCH	近敌时→↘↓↙←＋中或重 P
☆大制冰者	←↙↓↘→＋3 个 P
☆BIG EISBAHN	→↙↓↘→＋3 个 K
☆大雪橇	近敌时控杆回转两圈＋3 个 K
☆BANANA	←↙↓↘→＋START



AULBATH

为了找寻爱子而出战的巴西水之英雄。
●跳跃时重 P、蹲下轻 P、蹲下重 P
●音速之波浪、跳跃时重 P、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下重 K

※OCEAN RAGE 后降落	DARK FORCE 中 3 个 K
★音速之波浪	←储→＋P
★毒气	←储→＋K
★魔鱼 1	←←＋K
★魔鱼 2	→↓↘＋K(GC 可)
★水晶骑兵	近敌时→↘↓↙←＋中或重 P
★宝石之怒	近敌时→↘↓↙←＋中或重 K
☆水之爆发	→↘↓＋3 个 P 或 3 个 K
☆水之囚禁	→↓↘＋3 个 P
☆OCEAN RAGE	←↙↓↘→＋3 个 P
☆直落之剪刀	↓↓＋3 个 P(SB 需要三行、人物必需要轻 P 颜色)





GALLON

以高速、多角度兽炮迷惑对手进行攻击的疾风之人狼。

●蹲下轻 P、蹲下中 P、蹲下中 K、蹲下重 K

●跳跃时轻 P、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下中 K

※疾移	↓+3个K
★兽炮	↓↘→+P(空中可)
★对空兽炮	→↓↘+P(GC 可)
★上升之剃刀	↓↑+K
★无穷闪烁	↓↙←+P,连按 P
★野性回环	近敌时→↘↓↙←+中或重 K
☆龙炮	←↙↓↘→+3个K
☆片刻时光	轻 P、中 P、→、轻 K、中 K



ZABEL

来自澳大利亚的丧尸吉它手杀伤力惊人，这次能从救世主那里获得更强大的魔力吗?

●跳起↓重 P、站立→轻 K、站立→中 P、站立→重 P

●跳起↓重 P、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 K、蹲下重 K

※空中疾冲	空中→→或←←
★死亡飓风	↓↙←+K(空中可)
★短桨刺杀	↓↑+K(空中可)
★地狱之门	←↙↓↘→+K
★死亡词语	→↓↘+K(GC 专用)
★吉它惩罚	近敌时→↘↓↙←+中或重 P
☆罪恶之嚎叫	→←+3个P
☆死亡电压	→↘↓↙←+3个K
☆丧尸大灌篮	→↓↘+3个P



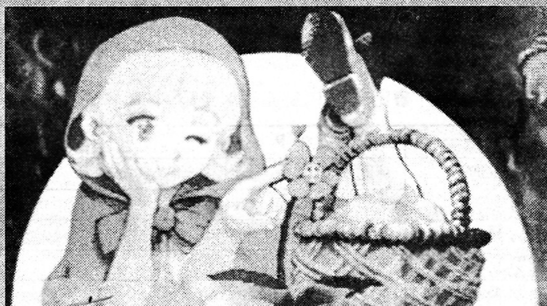
LEI—LEI

上集中已经获得转生的中国僵尸再度出征。

●跳起重 P、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 K、站立重 P

●跳起中 P、跳起重 P、站立轻 P、站立重 K、站立中 P、站立重 P

※空中疾冲	空中→→或←←
★暗器炮	↓↘→+P
★返响器	↓↙←+P(空中可)
★旋风舞	→↓↘+P(空中可、GC 可)
★放天击	近敌时→↘↓↙←+中或重 P
☆地灵刀	←↙↓↘→+3个K
☆天雷破	轻 K、重 K、中 P、中 P、↑
☆中华爆弹	←↙↓↘→+3个P



▲如此可爱的小女孩难道也是恶魔战士?

“恶魔战士”的发展过程



在格斗天尊 CAP COM 麾下作为一员主将的 Vampire 系列，其第一部作品诞生于 1994 年，名为“Vamnpire Hunter—The Night Warrior”，那时 FTG 领域还是 SF Ⅱ系列的天下，这款世界观较为独特的游戏在街机中并未引起人们的重视，但却为日后该系列的发展奠定了基础。一代中有 8 位战士可供选择(这 8 位元老一直坚持战斗到三代)，人物的招式虽不是很多，但他们各自那充满个性的造型和美丽的游戏画面在当时已经相当前卫。据 CAPCOM AM 研究开发部部长冈本吉起回忆说，恶魔一代没有得到机迷的认可曾令开发小组的人员难过了好一阵子，险些失去信心。不过逆水行舟，不进则退，CAP COM 是不可能总靠 SF Ⅱ来维持生计的，在经过一番调整后，开发组齐心协力地推出恶魔二代“Vampire　Hunter Ⅱ—Darkstalker′s Reverge”，这与一代仅相隔不到一年。真是不鸣则已，一鸣惊人，在 95AOU 展上，该作品大放异彩，凭借着其优秀的创意、良好的操纵性，音乐、画面、人物设定等各方面的完美和谐，赢得了行家一致好评，推向市场后更是获得了空前的成功，机迷强烈要求推出续集，但开发组却莫名其妙的给予拒绝，直到两年后，才重整旗鼓地推出三代。

与二代一样，在 97AOU 展上，恶魔战士Ⅲ以绝对多数票压倒其他任何参展游戏，足见在日本其人气度之高。以上就是恶魔战士系列的发展史，CAPCOM 会不会再推出四代呢?三代中消失的人物能否复出呢?让我们一同期待吧!

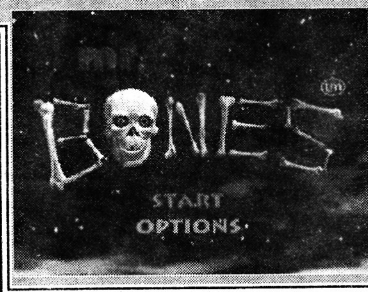
责编/天师

骨头先生

异类角色大驾光临

This is realy so COOL! ——这是笔者将自身多年"苦修"GAME所得之"功力"用尽十成才将此款世嘉力作爆机后心中唯一的感觉!真金不怕火炼,"骨头先生"以其独特的魅力吸引了众多玩家,完全不是靠媒体的炒作来提高知名度,反而显现其价值所在。

SS	厂商:SEGA	类型:正统 ACT
	发售日:97.6.27	媒体:CD 2枚组



该游戏的特点是:1)故事性强,以超真实的游戏画面和前所未有见的动画使得玩家忘记是在玩游戏,而仿佛进入了骨之世界。2)极震憾的BGM,优美的的电吉他旋律贯穿于游戏之中,完美地结合了情节,令游戏的"欣赏性"大增。3)难度大。游戏的操作简单但技巧性强,虽然有前面的两大优点在,仍有相当一部分玩家"知难而退"。



游戏的主角——骨头先生,是一位被从墓穴中挖掘出来的已经死去的布鲁斯(BLUES)音乐家,生前曾是位吉他好手。骨头先生发现自己竟成了暗黑界教父——达·高里安所控制的罪恶骨头军队中的一员,但奇怪的是并不受高里安的鼓声控制,为了防止罪恶扩散,在高里安妄图统治世界的阴谋得逞之前,玩家要操纵骨头先生向高里安及其大军"宣战",武器嘛,就是Mr.Bones的电吉他——利用音乐的感化力来消溶一切邪恶!

基本操作:方向键左右控制角色移动,下为蹲,当角色使用武器时,上下键为攻击方向指定。A键为脱离之骨的再结合(注意顺序!),连按则对画面右上角"BONES"字样的体力计进行显示,如果体力不支,即使装骨后亦经不起冲撞。B键为攻击,条件是体力充足且臂骨存在(特定关内可)。C键为跳跃,按键时间长短决定跳起高度,遇到可攀物体(如树的枝、干等),跳跃中按C键则抓住,再按上键即可爬上。X键为"自爆",某些关内要按照指定的"形态"方可过关,这时须先"自爆",再按图装骨才行。

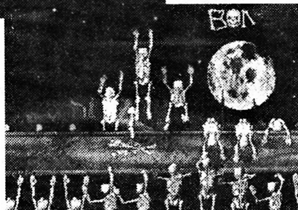


Mr.Bones 全二十二关简介
——难易度?COOL度?!体验骨之游情!

在高里安的击鼓声中,骨头先生开始了他的亡命生涯……(以下按每两段CG动画间的内容为单位,各关难度、酷度以5分为满分)



在由墓地出逃的路上,注意与后方追击的敌人保持一定距离,掌握好跳跃时机,时常有能量可以补充体力;来到了寺院的屋顶上,受到了敌人极有节奏的欢迎,经过一番躲避后,骨头先生站在屋檐边将排好队的胆小敌人引了下去;在山谷中,地下的洞窟中出现许多有用的宝物,要善加选择,配合手中的武器,即可来到一间木屋,从一位神秘的盲人音乐家那里得到一把至关重要的GUITAR。



▲STAGE 2——难易度2,COOL度3,需要玩家掌握好节奏跳跃。



▲骨头先生和这位盲人的吉他、贝斯合奏水准蛮高。

随着高里安的鼓声催促,敌人就在附近!骨头先生以其绝妙的吉他技艺稳住了追兵,此时玩家不能着急,手柄的六个圆键代表吉他的六根弦,须得迎合伴奏贝斯的节拍,才能使台下的听众"痴迷"。手中的吉他突然不见了,骨头先生向山中的树林走去……



▼STAGE 3——吉他SOLO,难易度2,酷度超满点!

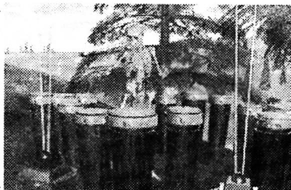
一群讨厌的蝙蝠将骨头先生的骨头全部叼走并洒落于密林之中，要把它们一块一块地找回来，确实是件麻烦事，不仅如此，除了难缠的吸血蝙蝠，还有许多一蹦一跳、双手乱拍的丧尸，更要在参天的大树上攀跳，对玩家的游戏技巧是一个较大的考险，这并非指此关的难度巨大，而是指在一些障碍处，玩家一个不小心，就要重新来起，原地踏步，有时让人干生气却又没办法，利用手中的武器，对敌人尚有效，但是对于跳跃技就得看玩家自己的耐心和细心了，在分别历经了蝙蝠之夜、之黎明、之白昼后，骨头先生来到了森林中的一个伐木场，正准备歇歇脚，一只老鹰展翅将捆绑木头的绳子叼走，在优扬的乡村吉他声中，滚木顺坡而下，玩家要准确判断滚木的落点和坡上的障碍才能避免被砸着的噩运。



◀在上一关关底如果没有按照图中的形态装骨，就不可能来到这一关。

▲STAGE 8——难易度 2，COOL 度 3，此关的画面和音乐都很出色。

又是一场独鼓演奏，这是练习玩家反应能力的，画面上要求打哪个鼓，就连按那个方向的方向键，COOL 度高。降服“魔鼓”后，一阵神奇的璇涡将骨头先生带到了异次元空间(？！)，在那里要不停的向上跳跃，那些好似“莲花宝座”的台阶，有的在转，能增加弹跳力，而有的则是一踏就破，但原则只有一个——向上走！接下来就到了本游戏最酷最有意思的一关——BIG BONES，玩家只须操纵左右方向键来控制这块大骨头，用它反弹上面的“骨头先生”去寻找“身体零件”，特别要小心那些警觉的“头颅”，碰到它们很有可能就被弹得不知去向，此处收集腿骨是难中之难——不是有人对 32 位机只有华丽的 CG 而无游戏性叹气吗？为什么不试试这个游戏？



▲STAGE 9——击鼓『演武』，难易度 1，COOL 度 4。

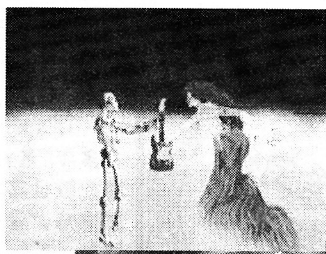


◀STAGE10——玻璃的碎片，难易度 3，COOL 度 2。

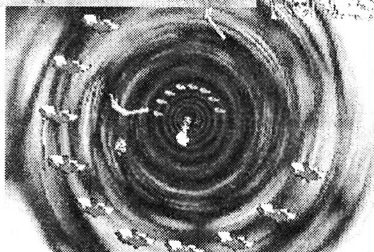


▶这种迫力并不是在每个游戏都中能感受到的。STAGE 11——大骨头，难易度 4，COOL 度满点！

骨头先生遇到了一位没有骨骼(？！)的魔女，她拥有强大的法力，在认真地听了 Mr.Bonesr 的自弹自唱后，她决定为这位“正义之勇者”开出一条路来！同时她还留下了骨头先生那把神奇的吉他。在这条螺旋通道中，玩家只要按 C 键伺机躲开迎面而来的蝴蝶状红色物体，并将骨头集齐即可出去，在一条美丽的小河边，骨头先生“扑嗵”一声掉了进去。(DISC 1 IS OVER)

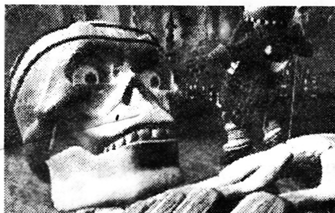


◀骨头先生在这里演唱了一首非常好听的歌曲，使得魔女『善化』。

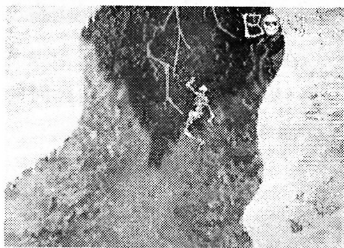


▲STAGE 12——不思议之螺旋，难易度 2，COOL 度 2。

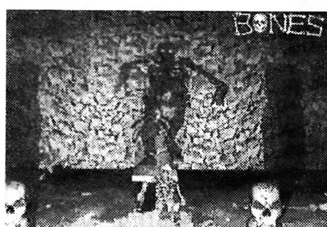
在水下潜泳，困难重重，方向键上为下潜，而下为上浮，有点令人不能适应，一不小心就碰到四周的壁面，而河道又长，十分硬派。通过它就来到了小人国，国王误以为骨头先生是高里安的人，因为他们目前正受到高里安的毒蜘蛛侵害，骨头先生马上决定为小人国除害，在杀灭了 20 来只大蜘蛛后，小人们“拆解”了骨头先生，唱着欢快的歌曲，送他来到冰湖。



最高级难度出现！骨头先生在冰上行走的动作之逼真，令人叹为观止，要大踏步向前，见到薄冰下的一块一块的浮冰，尽管往上跳，千万别犹豫，越是小心翼翼，越容易掉到水里，在浮冰块上连续跳跃时，难免要体力下降，安全地带上常有能源；没有浮冰了怎么办？——会飘过来的！接着又要和后方的“追冰”举行一场短距离赛跑，要找到一条最佳路线则轻松通过，否则难免落入冰窟，记住要一气呵成！到了运用了 REAL — TIME



▲STAGE 15——冰湖。美式难度，向任何动作高手挑战。难易度 5，COOL 度 3。



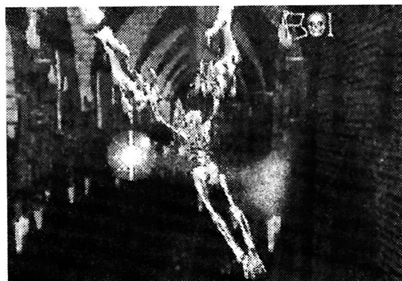
SHADOWS 和光源处理的影之怪这关，就要为打开正面的大门而费些脑筋，方法是交替跳上前面的两个头像以使门上的头像“善化”，然后冒险去踏门下的开关。出门之后，一头张牙舞爪的大恐龙于黑暗中突然出现……

这是一只被上了枷锁的大恐龙，试图吃下骨头先生，MAYBE 它太饿了吧，只能打开它的锁链，玩家要跳到它头



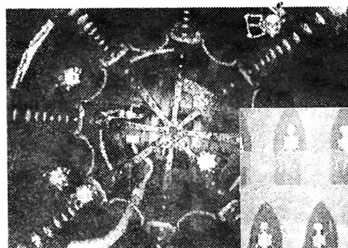
▶STAGE 18——营救恐龙。难易度 3，COOL 度 2。

上再去转动开关才能松开锁链，终于，大恐龙得救了，它变得是那样的友好，竭尽全力将 Mr.Bones 送了出去，但还要



通过罪恶的高里安所设置的“惩罚之殿堂”，这等凶恶之处竟是如此华贵，圣歌般的音乐简直令人陶醉了，而迎面过来的却是悬在半空中的钉柱，要灵活闪避之并及时补充体力，BREAK THE HALL！在将上面有高里安画像的大玻璃冲破之后，骨头先生来到了一片红色笼罩下的地方。

是高里安制造罪恶的地方吗？原来他的骨头军队就是在这里被“恶化”成为只听从鼓声命令的“高里安教徒”，不



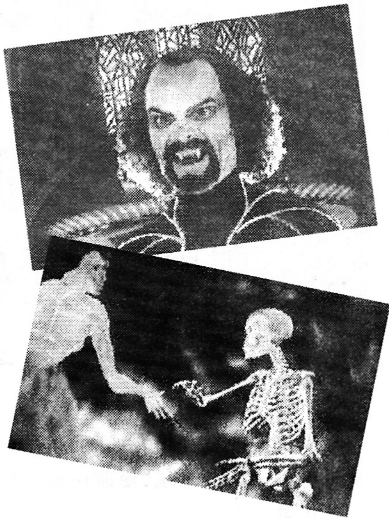
◀STAGE 20——在空中飘浮着的骨头先生不易控制，敌人数目多，属于硬派打法。难易度 4，COOL 度 4。



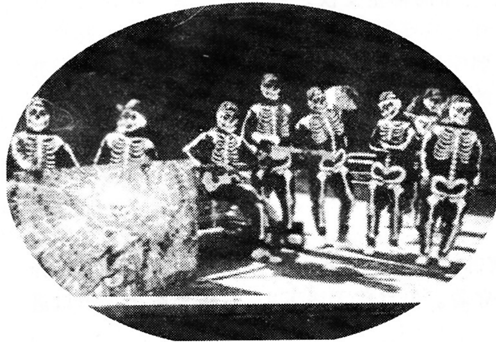
▶STAGE 21——逗笑的骨头。如果那位玩友英文良好的话，这一关则可轻松通过。难易度 2，COOL 度 2。

断有一个个红色的团状物向骨头先生包围过来，玩家要迅速将其用电光击落，然后去领取奖品——敌人竟变成了蓝色的能量——不过，这些得是被击落而不是被碰落的敌人才行。然后，骨头先生就来到了高里安的“魔鬼司令部”，对手是一个怪异的骨头机器人，对付它可不能来硬的，要跟它讲笑话！！六个圆键分别代表不同的逗笑单句，将其中的某几个键依次按下以组成一个完整的笑话，就可使敌人后退——怎么回事？！

事实上，高里安远比想像中的要狡猾得多，他将 Mr.Bones 放到了自认为是最安全的地方，也是最后一个可以“惩罚”这位正义的勇士的地方——就在骨头先生受到四周那恐怖的机关所发出的射线威胁之际，吉他又出现了！玩家要用方向键准确判断射线的发出位置，并弹拨电吉他来反弹回射线，就可摧毁机关。狂妄的高里安在骨头先生的正义面前，眼中闪现了一丝异色，那是被“善化”的表示，然而他却连太阳也不放在眼里，坚持要黑夜围绕在人们身边，最终难逃惩罚，他被化成一缕黑烟消失了！骨头先生来到高里安发号施令的鼓前，信手拍了起来，没想到那位曾给他指路的魔女又出现了，于是他们一起走到了一个更美好的“世界”……(GAME OVER)



费了好大的劲儿，在累计十数个小时的“攻关”不下后，最终还是将高里安打败。看着那长长的制作者名单，真是令人感慨不已，这款游戏是 SOA 联合 ZONO Inc. 与 Angel Studio 两家厂商共同制作的，利用各自所长，分工协作，最大限度的利用了土星的机能，才得以诞生“骨头先生”，游戏中原创音乐的制作则是由美国著名蓝调吉他演奏家——Ronnie · Montrose 完成的。去年底“Mr.Bones”在美国上市后，引起了全美大轰动，听说这位骨头先生曾是某著名饮料公司的广告片主角哩！今夏日版推出(由原创公司专卖，增加了游戏的初级难度)，于发售日当天深夜在东京六本木举行了盛大的纪念会，有趣的是 8 个人各自装扮成骨头先生手持电吉他前来助兴，可见世嘉在此游戏的推广上也是颇费了一番心思的——无论如何，这款史上第一个以“骨头”为题材的 GAME 的意义是重大的，它开创了一种全新的游戏乐趣，堪称 SS 上 ACT 中的 No.1！



『大赏』——97 纽约 MTV 颁奖入场券一张。仅如此，凡购买该节目者皆有很大可能获得不原来是世嘉方面为了促销而采取的行动，◀东京六本木街头突遭『高里安大军』袭击，

责编：天师

真说·侍魂武士烈传

妖花恸哭 魔乱四周

消灭掉天草四郎时贞，又要面对罗将神水姬的入侵。七只邪铜铎已散于各地，魔界邪怪蠢蠢欲动，然而罗将神的故事则从两百年前就开始了。



PS、SS	厂商 SNK	类型 RPG
	发售日 97.6.27	媒体 CD-ROM

眼前的太平盛世马上就要被罗将神化成魔界了！

妖花恸哭之章

本文主角选为霸王丸

霸王丸收到老师花讽院和仲的来信，得知有破坏太平盛世的邪魔将要出现，便前往出云城见师傅。

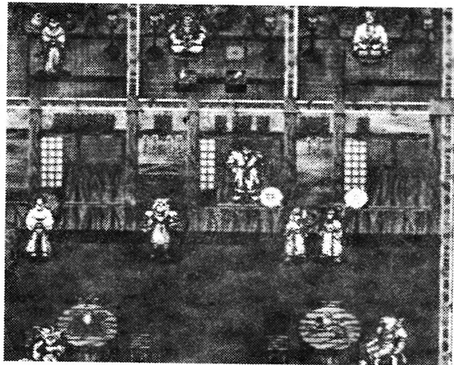
出云

A．在西北角的房内见到师傅

B．前往西南角的酒场内选一名同伴（本人选为夏洛特）。

C．在正北的神社门前发现有结界，再去找师傅，得到“破邪の札”。

D．在神社门前破除结界，与柳生十兵卫联手除去一妖。随后一座魔鬼要塞从海中升起。



▶侍魂中的许多人物都在这里喝酒，你要选谁作同伴呢？

E．与东北角的柳生交谈之后冲入要塞，在迷宫尽头见到一魔兽和七只邪铜铎。众人敌不过魔兽，柳生阵亡后灵魂被吸入邪铜铎。此时和仲赶到，让霸王丸去破坏散布在世界各地的邪铜铎，而自己则与魔兽一同化为石像，从而将其暂时封住。

F．霸王丸走入打开的冥界之门到达出云门，穿过迷宫后来到了阿苏门。

阿苏山

A．出阿苏门便已在阿苏山上，同时见到一只邪铜铎被一群妖怪守着。但目前无法下去，只能先爬出火山口进入地图画面。

B．过桥后一直向北可进入树林中的太宰府修练场，向东再向南即到达别府。

别府

A．先进入村内最东边的屋子与居民交谈。这时会发生地震。返回西边村子时会有一村民来主动交谈，随后见到疾风铃音冲入汤屋。

B．穿过汤屋来到山上，追踪一个妖怪并将其杀死。在下山时遇到村民，得到“岩滑りの石”。

C．爬上村内西边的石山，在顶部一块岩石前使用“岩滑りの石”打开一个入口，疾风铃音随即冲入。

D．穿过迷宫终于见到了邪铜铎，打败魔兽之后疾风铃音用家传的金色法铃破坏了邪铜铎，并正式加入队中。

E．阿苏门内新的出口已打开，在迷宫中先不要走进沙的漩涡，即可到达北京门。

北京

A．进入北京城西侧写有“王”字的屋中交谈。

B．离开后可听到一些居民的议论。随后与东城墙下的老者交谈。

C．再回“王”字招牌屋内交谈

D．从左侧入口进入紫禁城，杀敌后救出被关在两间牢房内的居民。

E．第三次去“王”字招牌屋交谈。

F．与北京菜馆的掌柜的交谈，得到“酢豚”。把它给守在紫禁城中门的门卫就能进入紫禁城。

G．紫禁城内部的迷宫是看不到墙壁的，只能摸索前进。经过四次激战打败了王虎及其孪生兄弟王龙和魔物妖贵妃，破坏掉第二只邪铜铎。

H．走出紫禁城可以去“王”字屋的二层修练。而以后任何时候都可以在北京菜馆免费品尝“满汉全席”，加满体力及气力！

I．回到来北京门之前的迷宫，走入沙的漩涡。注意离开漩涡时的位置是由走入时的方向决定的。当下方有路可走时就离开漩涡向下，在黑子处记忆后走不远就能发现“シヤンバラの盾”但先要通过考验。继续前进便到了巴里门。

教堂

走出来发现已到了一座教堂中，原来这里也受到了魔

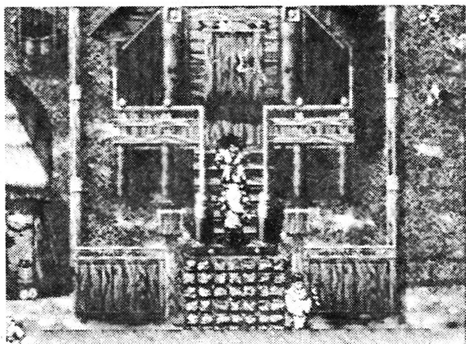
物的侵袭。但先要不断地追一个小孩，直到其完全无影无踪后再调查中央的十字架。

巴里城

A．在 Hotel 的二层与人交谈可以修练。

B．位于 Hotel 西北的屋内可以花 100 元装换衣服，但疾风铃音却不愿更换。

C．城西的大宅子是夏洛特的家，她的父亲托霸王丸去找回被盗的"コルデの家宝"。



▶出云神社门上已加了封印，里面是什么样的妖魔呢？

D．从东北方出城到幽灵寺院，最后击败地震夺回"コルデの家宝"。注意这里的宝箱是看不见的，需要地毯式寻找。

E．将物品还给夏洛特的父亲就能得到"招待状"。原来城中已聚集了许多准备与魔物作战的勇士，アントワ王妃就决定召开"战士激励舞蹈会"。

F．凭"招待状"进入王宫，疾风铃音感到了邪气。红狮子军团的莱锡陆说自己的妻子ビクトリア不见了。霸王丸在正上方的门前找到了一枚"爱妻の指轮"，给莱锡陆一看，他立即破门而入。ビクトリア果然关在里面，她说王妃是个魔物，要把战士们集中起来杀掉！

G．从大门右边的角门进入王宫后园，见到了迷路的地震。再向深处走，由一个孩子带路找到了王妃。虽然消灭了她但王宫也坍塌了。

H．原本是教堂的地方现在竖起一座魔的凯旋门。爬上顶部看到一门以魔力做能源的大炮正要发射。霸王丸凭借"シャンバラの盾"那不可思议的防御力将能量反射回去，击毁了大炮。铲除掉旁边的魔怪后，第三只邪铜铎粉碎了。

I．通过凯旋门下的冥界之门进入迷宫。

迷宫

A．第一个迷宫先向下方走，穿过一个洞口会见到一个宝箱。在宝箱的右边石壁上有隐藏的洞口，这是走出迷宫的必经之路。

B．第二个迷宫中战胜池中的水怪可得到"アトラスの泪"。

C．再经过一个迷宫到达南米门。

南米村落

A．过桥后与村子西北角的村民交谈可进行修练。

B．离开村子北行登上神殿山。

神殿山

A．登上某一层会看到一棵悬在空中的香蕉树。这时再向上爬一层，在最右边的石阶旁有两块锥形岩石，调查右边的一块，霸王丸会从崖边跳下，但掉不下去。原来这里有看不见的路通向香蕉树，从而获得"黄金のバナナン"

B．走上石阶，献上"黄金のバナナン"可令守护石像消失。然而魔物也乘机进入太阳神神殿。

C．正要与魔物交手时，莱锡陆赶到了。他为了根除魔物独自一人闯过冥界迷宫追到这里。眼前的魔怪虽然很快被打倒，但是罗将神出现了，一招"天地魔境阵"重创莱锡陆，并准备把他的灵魂吸入邪铜铎。疾风铃音作法不成反使法铃碎裂。莱锡陆毅然牺牲自己击破了第四只邪铜铎。此后若返回巴里门，可以见到冥界之门外面等候丈夫归来的ビクトリア。

D．神殿四角都有宝箱，但可能被云彩挡住。调查神像可听到神的鼓励。

E．从南米门进入新的迷宫。

迷宫

A．第一个迷宫向左向右走都可以，在靠中间的石壁上都有通向上方的暗道。

B．第二个迷宫除了会与不知火幻庵交手外还能找到一个石柱，那是以后要来的地方。

C．迷宫出口处是桑港门。

桑港

A．与村里人交谈得知西边房子里住着一位魔法师ホワリー。与魔法师、屋外的村民及儿童交谈。

B．从东边的石阶进入森林，在最深处取得"黄金のリンゴ"。

C．再与魔法师交谈，他会将ホーリー・ブレイタ传授给众人，用以破坏邪铜铎。

D．从北面的石阶进入建筑工地，除掉魔怪之后三人合力击破邪铜铎。以后回到这里与工人交谈便能在木板上捡到一些钱。

E．回到魔法师的家发现他已离去，与院子里的村民交谈得到"ムーの键"，用以除去那根挡路的石柱。

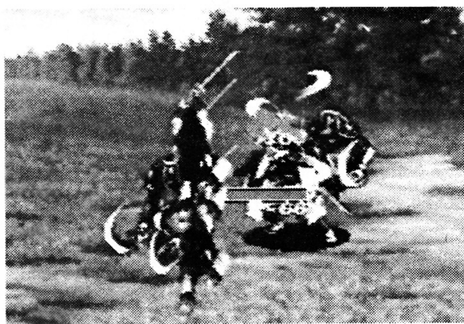
迷宫

通过考验可获得"ムーの小づち"，并到达京门。

京都

A．在北城北面偏东的屋内与花讽院赅罗交谈。

B．从守卫处得知各城门已被绫小路久麻吕下令封锁，只好去南城的花讽院找赅罗。



◀霸王丸的弧月斩是单体攻击的强力奥义。看，还带着残像呀！

C. 花讽院旁边的高塔是修练场，要进行连续三次战斗。

D. 与北城东侧绫小路府的门卫交谈得以进人，但会被围攻。

E. 取胜后找赅罗交谈，再去北城的鬼讽院。这里的僧人正利用邪铜铎的力量把魔兽破怨改造得空前强大。胜过鬼讽院僧人之后破怨已经离去。

F. 此时南、北两道城门已打开。出城向南，通过伊贺关所来到伊势城。(进城前向西，在一片废墟内能遇到首斩破沙罗)

伊势

A. 与村长和村民交谈后得知了有关 200 年前美洲姬除魔的故事。而在西边神社内室与破怨遭遇。它十分强大，一招将霸王丸击晕。

B. 当霸王丸醒来时发现周围一个人也没有，而后走进一人酷似疾风铃音，但其自称为烈风飞音。随后一名带着降魔兽的女退魔师来到，与在太阳神神殿见到的罗将神的相貌一模一样。但她说自己是美洲姬，那只除魔兽叫波音。原来霸王丸被抛入了 200 年前的时空。

C. 给二人配好装备，来到村南岸边的夫妻岩。一番激战过后，洞穴坍塌了。

D. 村民开宴会为美洲姬庆功，但她已明白自己将会被罗将神附身，不免有些伤感。最后在霸王丸的鼓励下决心改变历史！

E. 翌日，美洲姬将众人传送到恐山。在地狱神社旁的小屋内见到了与金色法铃成对的银色法铃。罗将神就在神社里，美洲姬终究敌不过他。被附身后，她奋力将霸王丸和飞音传回伊势。

F. 与神社的神宫交谈，得到“时の后ろ发”。在内室与飞音告别后，霸王丸又一次穿越时空，回到未来。

G. 夏洛特与铃音都说霸王丸消失了一瞬间，而被怨又一次出招了。这次霸王丸发现此招与波音的招式如出一辙，相信破怨就是魔化了的波音。但它很快被罗将神召走。于是众人又赶回京都。

京都

A. 破怨就在北城的桥上，花讽院赅罗正准备将其击杀。霸王丸则竭尽全力唤回波音的本心（两次都选第二项）。最后破坏了第六个邪铜铎。

B. 走进京门新开通的入口，霸王丸在迷宫内经受住了美洲姬的考验，到达恐山门。

恐山

A. 走进山顶的门后，当两边都出现了同样的门时，按照左、右、右的顺序进门即到达地狱神社。在右边的小屋拿到银色法铃。

B. 战败神社内守卫的恶鬼之后，最后一只邪铜铎也被破坏了，而罗将神就等在前面……

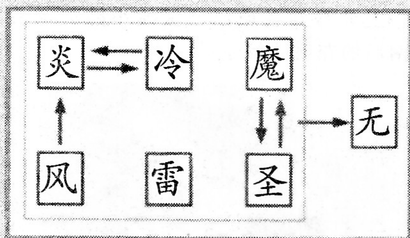
曝光！NEO・GEO 版的独有设定

真说侍魂武士烈传在三个机种上可以说是大同小异的，原定在剧情章节上的差别已被取消，三个机种都是同样的两章。但 SNK 必竟对 NEO・GEO 有所偏爱，加入了一些特有的设定。

战斗改为真实时间制

PS、SS 的版本中虽然有等待时间的显示但并非真实时间制。而 NEO・GEO 版的战斗则与《FF Ⅶ》类似，使得紧张气氛增加了许多。

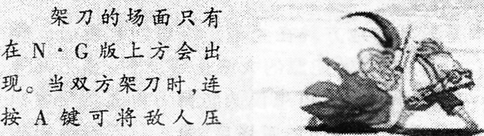
Neo Geo 版的属性相克也独具一格



可以手动防御或闪避

当奥义输入方法设定为选择招式名称时，三个机种的情况是类似的，即防御、闪避等动作随机出现。但如果在 NEO・GEO 版中设定为格斗指令（即搓招）的话，则可以手动控制防御等动作。当敌人出招时看准机会拉后就能做出防的动作。如果能更好地把握时机按下 B 键，就能闪避或反击。

出现架刀场面



架刀的场面只有在 N・G 版上方会出现。当双方架刀时，连按 A 键可将敌人压倒，如果此时怒槽已满则可连按 B 键把对手的武器击飞。

怎么！绯雨闲丸也能登场！

在《斩红郎无双剑》中的主角绯雨闲丸是只有在 N・G 版才会出现的。而且据说他还与以京都为舞台展开的迷你 RPG 有关，在其中连 KOF 的草雉京也会登场。看来这是 N・G 版所有独道之处中最诱人的了。



文：刘鹏

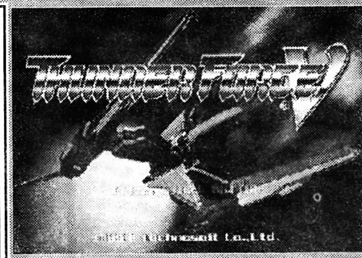
责编：perfect

次世代天空

雷鸟V

烈火战鹰再度出击

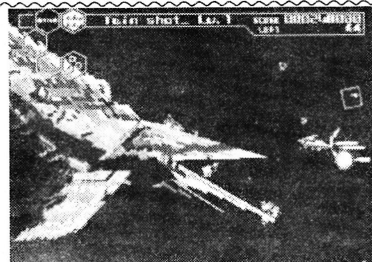
资深STG玩家耳熟能详的THUNTER FORCE系列，自世嘉MD上推出四代并大受好评后，5年后的土星再接再厉，推出了这款强弩级的续集，大家有信心向它挑战吗？

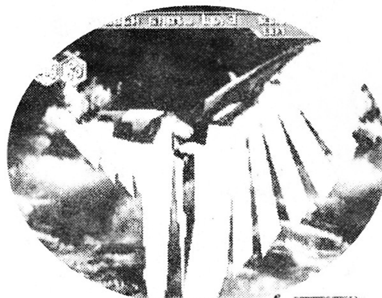


SS 厂商：TechnoSoft 类型：STG 发售日：97年7月11日

活用了土星机能，营造出充满迫力的游戏氛围

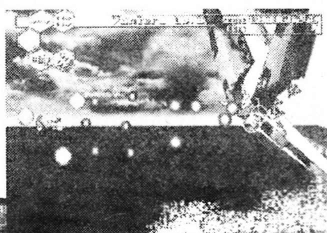
这是一款与PS版《镭射风暴》相近似的，以3D迫力来表现2D射击爽快感的游戏，只不过它是横版。该游戏画面的推进速度极快，敌机数量虽不是特别多，但其火力可以说是有点令人目不暇接，且经常出现中波士，十分之难缠。由于画面中的活动物体皆为POLYGON所刻画，那些BOSS的体积都大得吓人，在空中飞来飞去，故其真实感和紧张感都较普通二维射击要强烈，对玩家的心理素质要求很高，就是选择“儿童级”难度，要想通关也不是件容易的事，该游戏属于新·硬派横版STG。

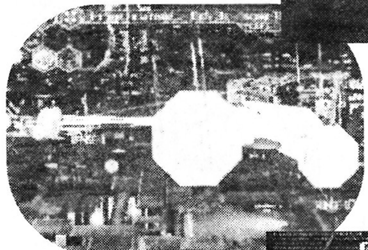




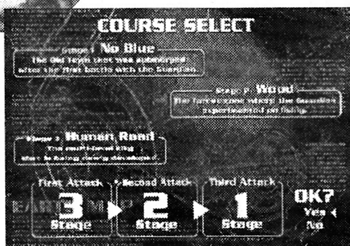
◀这个扑扇着翅膀的巨型机器鸟，移动速度奇快，能够发出异常的火力，范围约占画面的1/3，它有个非常好听的名字，叫作“深紫”(Deep Purple)。

海上大作战，体验射击游戏魅力！





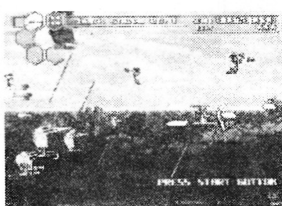
◀疯狂大车轮以STAGE 3的中波士面孔出现，十分有趣，难到在天空中竟能靠两个超级轮胎来飞行吗？



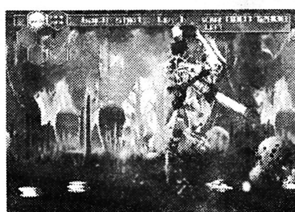
▶在雷鸟三代和四代中，游戏开始时可以选择前半部分的关卡顺序，本作亦保留此项设定，前三关可按玩家的喜好来排列次序。

火力系统种类繁多

雷鸟系列射击一个很重要的特色就是可以随心所欲地变换自机武器，根据敌机的出现方位及其耐攻击程度，应选择最省时省力的攻击系统，否则，极易陷入枪林弹雨而不能自拔，在通常情况下，使用TWIN SHOT即可应付，但遇到巨型敌人时，那些不太容易操作的武器往往能给它们以有效打击——如FREE RANGE系统。另外，由于敌我双方的火力皆特别火爆，单靠灵活闪避已不太现实，所以设计者特意为雷鸟战机装备了一种可以抵消敌方炮火的小球，以缓和玩家的心跳过速，一定要注意加上它们哟！



▲这时候可要用第二种武器来招呼后面的那些不讲理貌的朋友了！



◀这个好似猿猴一样的机器生物在热带丛林中利用它的长臂从这里一下子荡到那里，还不停地向雷鸟号发子弹，必须迅速将其从树上打下来。

责编：天师

幻影勇士

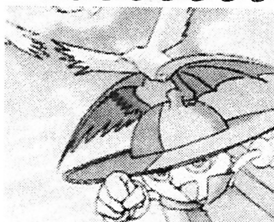
动作精品 全新乐趣

"幻影勇士"是 TREASURE 公司在土星上推出的第二款动作游戏，前一款为可六人同时游戏的"守护英雄"，这个以制作 ACT 闻名的公司并没有拘泥于传统形式，而是大胆尝试新的概念和系统，以求给玩家带来全新的体验，本作即是例证。

SS　厂商：Treasure　类型：ACT　发售日：预定 97.9.11



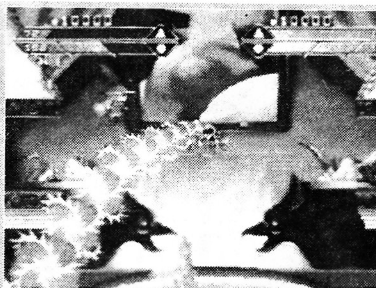
游戏的主角夏依纳就是阻止世界崩坏的"救世主"！


◀勇敢的夏依纳拥有红、蓝两种属性，看上去他很快乐。

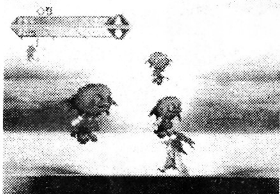
该游戏的故事背景是在 2XXX 年，以我们这个"正面临崩坏边缘"的世界为舞台。原来，那时地球上所有的生物都被分为两种不同的种族，一种是 SILHOUETTE(剪影属性)，另一种则为 MIRAGE(幻影属性)，而玩家所要操纵的主角夏依纳是个例外，他是个同时拥有两种属性的"混血儿"，为了令世界恢复原状，他毅然踏上征途，对手就是剪影和幻影这两个种族的首领——他们为了阻止夏依纳，竟然放弃对立并且结成同盟，准备联手攻击这位"幻影勇士"。

如何才能拯救世界呢？要熟悉夏依纳的特性！

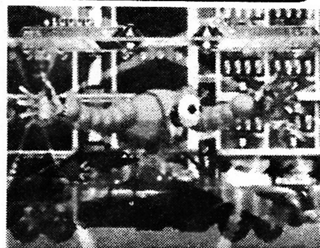
在游戏画面中，当主角向左时可以运用剪影属性，而向右时则变为幻影属性，根据敌人的特性，玩家应使出剪影弹或幻影弹进行攻击，当射击特性和敌人的特性相同时，可以给对方以精神创伤，令其攻击力下降；而当射击特性和敌人的特性相反时，就可以给敌人以体力创伤，继而将其击倒。另外请注意画面左上方的两条显示槽，上面的那条是体力槽，当主角受到不同特性的攻击时，该槽的能量会减少直至夏依纳"牺牲"；而下面的精神槽则表明主角的精神力，愈满愈强，务求使这两条能量槽保持平衡。


▲夏依纳正在发动强力精神攻击。

夏依纳丰富的动作种类向你提出挑战！


▲夏依纳在由剪影支配的古老城堡上行进。

主角能够作出很多种动作，几乎到了"令人头痛"的地步，然而只有将那些基本招式预先记熟，在游戏中才能加以正确的运用，从而体会到正统派 ACT 的真味，因此，游戏中特别设定了训练模式，专门强化玩家对角色动作的掌握，如冲刺、滑行、倒地匍匐等，而且夏依纳还可以抓住敌人后再将其抛开，然后去抢他们的钱，这样就可以去道具店中买物品了，十分有意思。


▲这个怪异的家伙在 8 个轮子的汽车上张牙舞爪，他拥有剪影属性。

TREASURE 的五年

在玩家看来，TREASURE 公司一直在致力于动作游戏的开发，而很少涉猎其他游戏类型，事实确实是这样，所以这间公司在业界算是比较特殊的了，但 TREASURE 出品的游戏其水平之高也是有目共睹的，下面就将 TREASURE 的历史作一个回顾。首先在 93 年世嘉 MD 上，TREASURE 推出了第一部作品——"银河快枪手"(火枪英雄)，这是个爽快的 A·STG 游戏，到 95 年 MD 时代结束时，TREASURE 相继推出了"麦当劳叔叔"、"蚂蚁超人"、"幽游白书"等 动作或格斗游戏，也曾推出过"十字军战士"这样的 A·RPG；到了 32 位机时代，除在土星上的这两款作品外，TREASURE 还为 N64 作了一部 ACT，叫作"投掷少年"。

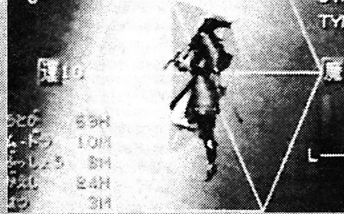
责编：天师

恶魔召唤师
~灵魂租借者~

怪异迷离 魔神转生

作为阿特拉斯招牌作的《真女神转生系列》又有了新的动向。这款《恶魔召唤师——灵魂租借者》是一个经过大容量化，以两枚CD发售的游戏，在大容量下，游戏的各个方面均有了大浮度的提高。尤其是今次出自金田一马笔下的恶魔们将会更为狡猾，相信这对于那些喜爱挑战的玩家来讲可是一件好消息。

SS　厂商:ATLUS　类型:RPG　发售日:预定97.11



近三千种恶魔即将现身

这款《恶魔召唤师——灵魂租借者》是阿特拉斯首次以两枚CD发售的游戏，在大容量化下，受益最大的自然是画面了，尤其它的展示影片更是采用了特殊的显示手法，玩家们定然会享受到更上一层的画质。另外，在本作中还追加了新的中断机能，因此玩家可在任何场所中断游戏，进行简易的记录。

除此之外，这次还加入了一种被称为“INSTALL SYSTEM”的新系统。在这个系统下，玩家如果让一种被称为“SOFT”的东西附于玩家所持有的掌上COMP上时，我方进行先制攻击的机率便会增加，而且还可以叫出地图。



▶在这繁华的超市里到底隐藏着什么秘密呢？

人物造型仍由金子一马设计



▲金子一马—1964年生于东京都，血型O型。1983年2月进入阿特拉斯公司，独特的画风是其最大的魅力。

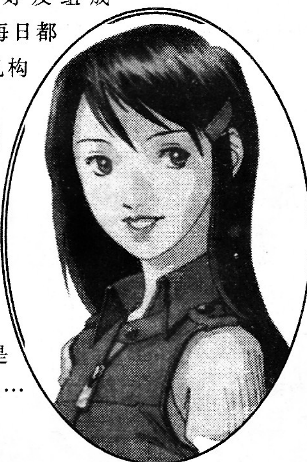
在这款游戏中，将近三千种的恶魔即将会登场，而担任这些恶魔的设计工作的自然是过去会经负责为“女神转生”系列设计恶魔的金子一马。这回登场的恶魔中将有将近两百个新的角色，而且过去曾经出现过的角色在颜色上也有所变更。

恶魔更具个性化

这回在与恶魔的关连上也有许多的变更，其中最大的改变便是玩家所拥有的随身掌上型COMP可进行两只的恶魔合体。这样一来玩家可自由的在任何时候(即使在迷宫内也行)自由的进行恶魔合体了。除此之外，在这款游戏中，“恶魔思考”的系统也更加的强化了，这都是托大容量化所赐，无论是在会话的变化、事件、模式等方面都更加丰富了！

STORY

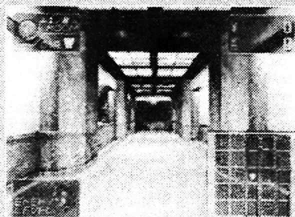
时代是数年后的未来，一般家庭都可以免费获得电脑终端机，每人都透过市民ID卡接纳个人情报资料的管理。在这种时代里面，少年们流行入侵电脑是当然的事了。本游戏的主角也和好友组成HACKER集团“SPCOKYS”，每日都热衷于入侵大企业、政府机构的电脑网络。



某一天，主角在了解测试阶段的NETWORK的过程中获得了意外发现……PARADIGMX是根据ARGON SOFT被创造出来的，但它的目地却是为了收集人类灵魂，然而更可怕的是人们至今还没有任何察觉……

中断机能

在前作里，SAVE POINT只设置在地图上面，进入迷宫后就很难中止游戏了，但新作中，除了“SAVE”之外，还添加了“中止”。虽然和“SAVE”有所不同，但可以随时中断游戏，当游戏重开时，该数据就会消失，可视为简易的SAVE。



◀在故事的后半部分经常会出现这样很长的迷宫，有了这种机能，玩起来就没烦恼了。

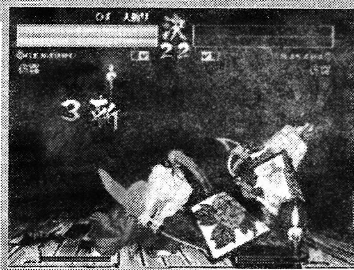
责编:PERFECT

侍魂Ⅳ・天草降临

魔将降临 剑士重生

SNK公司的招牌武器格斗游戏——"侍魂"系列，以其个性化的人物造型和画面背景表达出了强烈的"日本幕府时期"这一特定故事氛围，加之其游戏操作感出色，深受玩家好评，而"天草降临"正是该系列最出色的一部。

SS	厂商：SNK	类型：FTG
	发售日：预定10月2日(对应扩张RAM卡)	



体现格斗美学的巅峰持剑对战游戏强力登陆土星！！

在本作中"侍魂"独特的世界观得到了近乎极限的发挥，其刀剑钉铛的撞击声，角色间迥异的气质令人非常难忘。但是由于"侍魂"的系统与通常格斗游戏差异较大，故能领略其风采的玩家仅仅是那些"执着"的"街机仔"——向家用机移植就成了解决这个问题的首选方法，从前作"斩红郎"向SS的移植情况看，比较令人满意，相信这次会更好吧！



▲善长水系必杀技的苍月，因不放心弟弟火月，跟随他前往魔城。



一发逆转



SS版中增加了练习模式，而且在OPTION选项中作了许多体贴玩家的设定。系统上仍是沿续了三代的修罗、罗刹两种剑质以及剑圣、剑豪、剑客三种等级的选择。在招式上除了14连斩异常华丽外，特别值得一提的还有"怒之爆发"：危急时刻ABC三键同时按下，角色则爆怒一瞬无敌，爆怒槽与体力成反比，其槽消失前可轻易使出连续技且必杀强化，可善加利用。



◀重新登场。旧作人气角色

爆怒！！



▶这是土星版追加的练习模式，便于学习连续技，乃玩家成长为高手的必由之路。

责编：天师

秘技天地

秘技天地 方偏技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

马语:觉悟了,觉悟了,面对看也看不完的秘技来信,我终于觉悟了。本栏目来信多,又不能一看就能分辨出来能不能用,需要一封一封地看,好的挑出,不好或与以前重复的不要,栏目空间又有限,所以积压的秘技便越来越多。虽然对栏目来说,这是一件好事,但对我来说就变成"恶性循环"了。

鉴于此,我决定不再接受整理起来很麻烦的稿件。凡今后投稿一定要按以下格式,否则没有登上,写信骂我也没用喔。

能让我编辑时,稍微方便一些的、也是今后必须的投稿格式如下:

游戏名称　机种　FP值
秘技名称(接着是冒号),然后是秘技正文
地区　(可以加上修饰姓名的词组)　姓名

另外,最好一封信专门说一件事,给本栏目要注明"秘技天地收",否则将阁下其他大事耽误了,后果请阁下自负。

ARC '96格斗之王 FP 5

镇元斋无限连击:当气呈 MAXIMUM 状态而血槽变红时,将对手迫至边止,空中C+站立C+柳磷蓬莱+MAXIMUM轰栏炎炮。如果对手全中的话,必死无疑,此招有些难度,但不难掌握。

八神庵无限连击:近身时,屑风+站立C+2段式小葵花+前向紧急回避+屑风+站立C+2段小葵花+前向紧急回避……。此招难度极大,通常在2段式小葵花后会误出了段葵花,紧急回避后,屑风要掌握得很好,但此招威力不弱,我曾见一高手用此招连取八局满血。

广东鹤山　陆华钊

ARC/SS MANX TT FP 4

骑绵羊比赛:按以下步骤,可以骑着绵羊进行比赛,十分有趣。(1)选定赛道

(2)选自动、手动档时,上档2次,下档2次,←,→(保持→)

(3)拉一下刹车,再把油门扭到底。

成功后,会听见"咩"一声之后,你就可以骑着绵羊以280KM/S时速狂奔了。

安徽滁州　俞游

ARC 街霸 ZERO 2 FP 4

伯迪的超杀连续技:此技与其它连续技最大的不同是,只要使出,不管对手防住防不住,都要遭到打击,除非对手对于反击技十分拿手。

使用条件及方法:需蓄满至少一级的能量,先用跳跃重攻击,落地后按一个↓·重拳,紧接着,立刻使出超必,铁索连投(用弱拳使出近距摔投)。对手防住第一击、第二击,由于对手处于防御状态之中,此时铁锁连投近距对手必定无法防御;对手没有防住前几击,则对手处于防御不能状态自然也逃不掉超杀的追击,这就是此技最大奥义所在。

南京　一个对景物失去信心的人　王孟维

SS 兰古瑞萨3(梦幻模拟战3) FP 4

观看完美的结局画面:许多玩友打通该游戏时都无法欣赏到完美的结局画面,原因在于未能说服最强战士欧迪缪拉元帅,而要说服欧迪缪拉元帅(**アルデミュラー**)就必须先说服菲莉亚公主(**フレア**姬)。但是,按照正常的剧情发展是无法达到说服菲莉亚公主的条件(菲莉亚公主对主角的友好度为11点以上)。其实只要在第7关后的回忆中选择"**こめんよ**"就可令其友好度上升1点,然后利用选关秘技反复使用此关回答该问题,直至令其友好度升至11点(建议将其友好度升至20—30以上,因为令菲莉亚公主友好度下降的可能性极大)。然后在第31关让主角行至公主附近即可说得,再用公主在第35关将欧迪缪拉元帅说服。

部分隐藏宝物:

第3关:1.在地图西北的墓碑前两次都回答第一项;
2.在正北的雕像前回答第一项;
3.在地图东北的小屋门前回答第一项。
第4关:在地图中央的小洞上回答第三项,再回答第二项。
第7关:在地图北方的小瀑布前回答第一项。
第8关:在神殿边缘水中的月影处先回答第三项,再回答第二项。
第9关:在东北国莱祭坛上,任选黑白两宝箱之一。
第14关:在西北角一小片圆形,绿色草地处回答第二项。
第16关:1.在城内西方大厅雕像后,给其"100P或1000P"均可取得;
2.在城外西南弓箭部队附近的小石柱处选第一项。
第17关:1.菲莉亚公主所在教堂右边门前选第三项;
2.菲莉亚公主所在教堂左边门前选第一项。
第19关:1.在小桥中央的魔法阵上回答第一项;
2.在地图东北的高架通道下的梅花形石阵中选择第二项。
第20关:在敌军飞空艇船头的舱门前回答第一项。

四川广安　秦旻

马语:顺便说一下,《梦幻模拟战Ⅳ》的无限金钱和进入隐藏商店的方法与3代完全一样,这里就不再重复登出了。

PS 太阁立志传 2 FP 7

让武将数值全满:在选择新游戏时按着L1、L2、R1、R2四键开始,就会出现选择人物和新武将指令,选择新武将,把魅力调至100,其余点数均加入特别技能中,开始游戏后反复到寺院、南蛮寺、剑技道场修炼,三年左右,主角的五项数值全部达到100。

广州　陈宇清

PS/SFC 纯种马繁殖Ⅱ FP 3

取得纯种马之方法:开始游戏后,卖掉2岁、3岁马,一周后,繁殖母马生仔后把仔马和母马也卖掉,到市场去买下叫"**オー…**"、"**テル…**"、"**ホー…**"的三只马,然后到"马的鉴定"去鉴定出它们的各方面适性,然后将它们减肥至一个适当的重量(从马面部肌肉可以看出,当其面部出现有条状的肌肉之时,这个重量为之标准),为它们选择合适的比赛("**オー…**"、"**テル…**"应选"OP赛"、"**ホー…**"应选"1500万下赛"。"距离"要按马鉴定中所说的标准)这样,您会发现它们几乎是所战全胜的。到昭和41年左右,纯种马就会出现,在繁殖季节出现的是纯种公马(用来繁殖一次),其它季节出现的是纯种母马(可以保留,每年生仔)。但之前请不

要乱花钱，因为纯种马是要用钱买下的，而且很贵（母马约 8 亿左右，公马买的是“种付权”几千万就够），取得纯种马后代，就等于取得胜利的九成了。

广州　陈宇清

MD　疯狂摔角　FP 4

部分终结技：

DOINK：擒住后→→PK・PP・P・PK・↓↓K（19Hits）

RAZOR：擒住后→→PP・P・K・PK・PP（24Hits）

擒住后→→K・P・K・PK・PP（23Hits）

擒住后→→K・P・PP・PK・P（16Hits）

The undertaker：擒住后→→PK・K・PP・P・K・PK（17Hits）

擒住后→→K・PK・P・PP・PK（19Hits）

Yokozuna：擒住后→→PP・P・PK・K・P・PK（14Hits）

擒住后→→PP・P・K・PK・PP＋PK・P（14Hits）

SHAWN：擒住后→→P・PP・PK・K 或 P（13Hits）

擒住后→→PK・PP・P・K・PK（16Hits）

BAM BAM：擒住后→→P・PP・PK・K・P（19Hits）

擒住后→→P・PP・K・PK・PP（22Hits）

BRER：擒住后→→P・PP・PK・K（11Hits）

擒住后→→PK・PP・P・K・PK（16Hits）

LEXIV：擒住后→→PK・PP・P・K（17Hits）

擒住后→→K・PK・P・PP・PK・K（16Hits）

擒住后→→PK・K・PP・P（16Hits）

UNDERTAKER 不费 COMBO：加满后擒住→→PK・K・P・PP・↓↓K・P・PP

BAM BAM 不费 COMBO：加满后擒住→→P・PP（不能在边上）

加满后擒住→→PP・P・K

沈阳　郑强

MD　终极真人快打 3　FP 5

部分简易终结技：使用简易终结技出法，必须要打开隐藏菜单，该种技在 97 年第 8 期中介绍了，下面就将简化终结技介绍给大家。

JADE：①贴近对手按 X 键；②贴近对手按 A 键。

KITANA：①贴近对手按 Z 键；②贴近对手按 C 键。

ERMAC：①在扫腿距离按 B 键；②贴近对手按 Z 键。

MILEENA：①远距离按 C 键；②贴近对手按 A 键。

REPTILE：①在扫腿距离外按 B 键；②在扫腿距离按 Z 键。

SUB－ZERO（忍者装）：①贴近对手按 X 键；②不详。

SCORPION：①不详；②扫腿距离外按 Z 键。

SMOKE：①远距离按↓；②不详。

广东罗定　阿挺

MD　蝙蝠侠与罗宾的冒险　FP 5

部分隐藏的 1UP：此技为对以前曾刊登过的同名技的补充，作者称更好用，并且不用专门取得何种武器，单打、双打均可以。

（1）在 1—1 关中，在第四个大楼前的垃圾桶暂不要打开，（有清屏宝物的桶，也就是游戏开始第一个清屏宝物）。如果怕不慎打开，可用近身攻击敌人。待最后一批敌人落下时，（从画面右上角往左依次下落的敌人）打开桶（不能吃）待最后一个敌人出现瞬间（画面左下角出现）马上吃清屏宝物，其中的一个敌人就会变成 1UP（百分百成功）。

（2）在 1—2 关，在五组成排飞机中，也可以保留清屏宝物待有 1UP 的飞机出现时吃掉宝物，得到 1UP 而不需要什么样的蝙蝠镖。虽然王佳说的也对，但并不必不减人、红蝙蝠镖，只要能把第一组的飞机打掉，立即吃出现的宝物（能量槽满一段时间），便能打掉所有飞机。

（3）在 3—2 关的最后，在弹簧老人出现之前，有几组挂着小丑的敌人，最后一组小丑也藏着一个 1UP。打掉悬挂的小丑后，在其飞走之前打死它，便会掉下 1UP。

（4）在第三大关的最后一关中，打败 BOSS 后，其戴的帽子便会掉下来，击打帽子几下，帽子会变成 1UP（打 BOSS 时，最好有大威力的蝙蝠镖，抓紧时间攻击，受点伤没关系，一定要在其大肆发动扑克进攻时打得它只剩最后 11 点血，扑克阵便会退走，而从容打死 BOSS，奖一个 1UP！）。

福建永定　江贺源

GB　星之卡比 2　FP 5

出现设定模式：只要将游戏完成到 100％，便可进入 OPTION 中。其中有音乐测试、玩奖分关及只与 BOSS 对战三种模式可供选择。要使完成度达到 100％，必须满足以下三个条件：①集齐所有的虹之水滴；②在打倒各关 BOSS 后所进入的奖分关中，以 PERFECT 的成绩通过；③帮助在同伴袋中偶尔出现一名叫“CHYAO”的女孩子。而达成上述的条件中，最难做到的便是帮助“CHYAO”，因为在同伴袋中 CHYAO 很少出现。若想尽快帮助 CHYAO，可利用 STAGE 5—3 这一关，在这关中所有同伴的房间均很齐全，这样便可连续帮助同伴多次，只要耐心尝试，不难找到 CHYAO。

广西合浦　绯雨流云 曾宪洋

GB　战斗原始人　FP 5

武器威力加倍法：一直按住武器钮，直到 JOE 全身变白为止，此时松开后再按一下即可（注意：当 JOE 变白后不可继续再按武器钮）。

得到宝物法：在第六局一开始，当天空落下两次石头后，JOE 会走到一个石钟乳下方，此时 JOE 的头上方会出现一个加血水果，跳起吃过后不要走开，过 2 秒钟会从天上掉下各种加血水果，只有将掉下的东西全吃掉，就会从天上降下的 1UP。

改变结局画面法：在最后一关干掉关底的 BOSS 后，JOE 的女朋友会奔出，此时可每隔一秒按一下 START 键暂停，按 2～4 次即可，这样在结局画面上会出现“美女追英雄”而不是“MAC 追 JOE”。（此法成功率为 80％）

郑州　徐凯

GB　足球风云　FP 5

看到插画：在模式选择画面上选择“つづきから”这一项，再进入密码输入画面，输入 4 张和美的画像后按 A 键，其后便可看到原书中部分插画。

河北承德　刘宜

GB　幽游白书 4　FP 5

进入隐藏关：开始先选择对战模式，然后选“雷禅”，同时按住 B、SELECT、START、右，然后在选择斗技场时，按十字键的上，便可进入隐藏关。

河北承德　刘宜

GB　星之卡比 2　FP 4

完美过关：要达到 100％的完成度，必须满足：

（1）收齐所有的虹之水点过关；

（2）打倒首脑后进入奖分关，必须以“PERFECT”的成绩通过；

（3）帮助偶尔在同伴袋中出现的，名叫“CHYAO”的女孩子。

过 100％后即可进入特定模式，可选择：①只与首脑决战；②只玩奖分关；③音响测试。

河北承德　刘宜

GB　第 2 次超级机器人大战 G　FP 7

最强的 V2 高达：在 V2 高达到手后，竭尽全力收集资金，资金高于 186800 元后，便可对其进行终级改造。把 HP、EN、装甲等一切数据装配至最强阶段，V2 高达便会变成“V2 ASSAVLT BUSTER”。“V2 ASSAULT BUSTER”攻击力极高，且多加一发特殊武器，

还有令光线攻击无效的防护盾。　河北承德　刘宜

GB　空想科学世界　FP 7

选关法：先在标题画面上，按住十字键的上不放，再连按 A 键 12 次以上，再选择"进入故事模式"或"PUZ 模式"。开始游戏后，先暂停，再按 SELECT 键，每按一次，关数均会变化，选好自己喜爱的关数后，再解除暂停即可在选择关开始游戏。　河北承德　刘宜

GB　魔界村外传　FP 7

选关密码：

00415745－00525321	01988623－02706212	03767423－02707566
00441601－00525314	02063375－02706982	03782143－02707810
00769281－02622732	02063407－02706980	13604607－02839916
00743425－02622727	002054191－02706928	13615103－02840436
08935431－02623240	02063423－02707296	13604607－02840447
08961287－02623235	03767423－02707296	04109823－11096549
10573831－02689551	03784319－02707310	13932287－11228391
105996817－02689540	03758207－02707302	13942783－11229182
10573831－02689581	04095103－11096039	

成都　闫勇

FC　合卡中的游戏　FP 5

共通的加血秘技：在国内众多的组装游戏卡，特别是几合一的卡，ACT 节目有一部分节目有一个共同的加血秘技，即在游戏过程中，按上键不放，再按 START 键暂停，然后按 START 键开始游戏，这时主角已是满血。如，机械战警Ⅲ、踢王、特种部队、恶者龙剑传Ⅲ，西游记Ⅱ，脱狱Ⅱ等优秀的 ACT 节目，有了这个秘技，通关指日可待了。　山东青岛　刘锋

FC　龙珠 Z 外传　FP 4

最后一块拼图：最的一块拼图在山地岛中，进入山地岛后，选自动定位，定位到初始位置向下 38 格，向右 16 格即可，或先移到左下方的火车功房，再往下移 5 格，往右移 10 格，这块拼图的作用是给特兰克斯加能量。

修成十种必杀技：剧情模式中要对贝吉塔实行"凑牌法"才能使其练满十种必杀技。但还有两个难点：其一，贝吉塔在没有悟得任何必杀技之前，对于留给他的牌是按先后顺序使用的。但一旦悟得必杀技，则会在七张牌中选择能组成必杀技的先用，且十种必杀技有一定的优先级；其二，如果七张牌中无法组合出必杀技，则会组合出一种接近必杀技的序列（按优先级）因此，在贝吉塔初决登场时，由于只能用三张牌，故最好不要给他凑任何必杀技（"体斩斩"除外）。在以后，五名 Z 战士到齐后，贝吉塔可用四张牌，这时要想法为其凑出"爆爆蹴拳"，然后再没法凑"蹴蹴光"和"拳气"，切记按顺序！以后连凑带扯（扯书卷）即可使贝吉塔修得全部十种必杀技。

最终隐藏的超级机器生化人：关于他的登场条件和恐怖传说全是噱头，他（它）是整个剧情的一部分，对付他只要 6—10 张饺子（**チャオズ**）卡片即可。

上海　××萍电子游戏室专项研究员　陈晓峰

FC　棋王　FP 0

执红战胜老头：以下招法为执红时战胜老头的行棋步骤：炮二进二，炮二平五。马二进三，马二进三。炮二平八，马八进七。车一平二，车一进一。车二进六，车九平八。相七进五，车一平六。车二平三，车六进一。前炮八平七，炮五退一。炮八进五，炮五进一。炮八平五（吃掉黑炮），车六平五（吃红炮）。炮七平五，马七退五。炮五进三（吃车），象三进五（吃炮）。车九进一，马五退三。车九平二，马三进回。车三平五（吃卒），马四进三。车五平七，后马三进五。兵七进一，马五退四。车七平二，炮八进六（吃车），车二进三（吃车），炮八平六。车二退八，马三退五，车二平四（吃炮）至此玩家取胜已成定局。　四川合川　刘韦

FC　三目童子　FP 6

快速杀死最后一关的 BOSS：选用椭圆形眼弹，先碰 BOSS 一下，使自己隐身，然后与其重合并发眼弹，只需 3～4 次便可将其打败。　吉林长春　高铭

SFC　第四次超级机器人大战　FP 2

隐藏人物及隐藏剧情：①**オリビー**、**ギャブレー**、**プル**和**プルツー**的收编限于**リアル**系。第 29 话第 6 天，**オリビー**会在上方出现，**ダバ**上前说得，使她撤退；第 38 话第 5 天，**オリビー**、**ギャブレー**在右方出现，**ダバ**上前，先说得**オリビー**，再说得**ギャブレー**，过关后**ギャブレー**加盟；第 40 话第 4 天，**プル**和**プルツー**在左方登场，**ジード**一上前说得其中一人即可（以上情节环环紧扣）。

②**セシリー**和**ガトー**的加盟：**リアル**系 32 话，**スーパー**系 33 话，开始前选第一项，让主角当**クワトロ**的帮手，开始后第 3 天出现选择，选第二项。……结果过关后**クワトロ**退出。这样，到**リアル**系 39 话，**スーパー**系 40 话第 2 天，就会有**セシリー**和**ガトー**登场，**ガトー**是机控，保护他直至过关也能使他加盟。

③**シュウ**、**サフィーネ**、**モニカ**的加盟：打完荒野の死斗这一话后，总天数在 320 天内，**シュウ**，**サフィーネ**，**モニカ**会加盟，共同参与星の决战。但**リューネ**，**ヤンロン**和**テュツティ**会退出。

④隐藏机型 EX S **ガンダム**、隐藏人物**ロザミー**和隐藏剧情《新しいか》：**リアル**系 32 话，让**カミーユ**杀死**フォウ**，过关后的对话中出现**ロザミー**，在 33 话开始前会将 S **ガンダム**（20 话结束后选第一项取得）强化成 ExS **ガンダム**，33 话开始后让**カミーユ**出战，第 4 天，右上方敌援军登场，**ロザミー**会强行出场……结果成为敌人。**カミーユ**上前说得使她撤退，37 话第 3 天，右方有第三派登场，**ロザミー**也在其中，必须将她周围的人全部消灭，**カミーユ**再上前说得，她才会归顺，过关后选第一项，使她加入我方作战。另外，若 33 话快速过关（右上方敌人来不及登场）则过关后的对话中得知**ロザミー**在机库内自爆，**カミーユ**被炸伤，Z **ガンダム**被炸坏，这样 34 话将为隐藏剧情《新しいか》。

上海　××萍电子游戏室专项研究员　陈晓峰

SFC　乱马 1/2——朱猫团的秘宝　FP 6

提高"洗脑"的成功率：在与关底大头目对战前，保证珊璞斗气全满，然后马敌大头目对战时，坚到敌头目先使用斗气绝招后，即用珊璞之洗发香膏指压拳，十有八九敌头目被"洗脑"成功这样过关极为轻松。　河北保定　马彦君

SFC　加油伍佑卫门Ⅲ　FP 7

机器人飞得更高：在第二大关的第 2、3 小关中，有些高台传送带较高，要上去得费一番周折；其实只要骑着机器人，并按 B＋右＋A，即可轻松登上，非常方便。

河北保定　马彦君

SFC　洛克人 X　FP 7

选关密码：

432558521821	435836378871
574464884718	674524562324
433266667658	574337562164
573464884716	577661565454
674524522824	133164881286

沈阳　无为

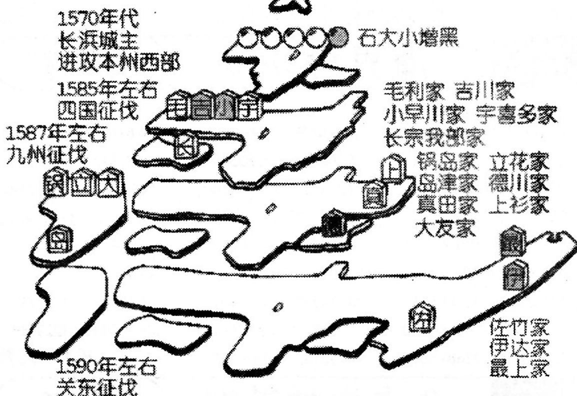


"人间五十年"之十八

"战国情势"连载——

丰臣家(二)

文/一心



蒲生氏乡(1556—1595)

称谓:鹤千代、忠三郎、侍从、左晋位权少将

居城:伊势龟山城→伊势松岛城→会津黑川城

父亲是近江日野城主蒲生贤秀。在父亲侍奉信长时,作为人质被送到织田家,在信长看到他的才能后,予以重用,并且把女儿许配给蒲生氏乡。在随信长讨伐伊势时从军。

以后几乎信长的每次重要战役他都参加了,信长死后,氏乡侍奉秀吉,在每场战役中氏乡总是以核心而存在,而他的身价也非常快地增加。1590年秀吉把蒲生氏乡移封到会津黑川城,据说是以为害怕他足以夺取天下的智谋,而把他封到离京都非常远的地方。并有人说他死时的种种症状都象是被人毒死的。





羽柴秀吉

羽柴秀長　石田三成
蜂須賀正勝　島勝猛
竹中半兵衛　蒲生氏郷
黒田官兵衛　藤堂高虎
加藤清正　大谷吉継
福島正則　後藤又兵衛

藤堂高虎(1556—1630)

称谓:与吉、与右卫门、佐渡守、和泉守

居城:伊予松岛城→伊予今治城→伊势安浓津城

藤堂高虎是武田家臣源助虎高的儿子,一生侍奉过七位主子,浅井长政、北近江的土豪阿闭氏、矶野氏、织田信长的外甥津田信澄、以后的丰臣秀长、丰臣秀吉,最后的德川家康。

以后藤堂高虎能够位列32万石大大名的行列恐怕与他的才能以及看透形势的洞察力是分不开的。传说中的怪盗日本五卫门就是被他捉住的。

在大坂夏之阵中,藤堂与德川家直系部队井伊同样作为前锋攻击,是享有很高荣誉的。他后来在八尾同长宗我部盛亲交战。

大谷吉继 (1559—1600)

称谓:纪之介、吉隆、从五位下刑部少辅、从四位下

居城:越前敦贺城

大谷吉继原先是丰臣秀吉的侍从,秀吉赐予一字,便从纪之介改为吉继。在贱岳之战中,秀吉看过他的能力以后说他是具备指挥百万大军的将才。

关原之战以前,吉继是石田三成最先要求加入的将领,虽然大谷有很严重的癞病,但是看在与三成多年的友情,还是答应了,应此在关原决战中他是乘着轿子前往的。在知道小早川叛变以后,依然奋力拼杀,最后力尽的吉继,在家臣的帮助下切腹。死时只有42岁,是真田幸村的岳父。

后藤又兵卫(1560—1615)

称谓:基次、隐岐守

居城:筑前小限城

与母里太兵卫合称黑田家双壁,尤其在关原之战中的勇猛作战,致使声名大振。但是由于被怀疑谋反,离开了黑田家。又兵卫先后去过细川忠兴、福岛正则、池田辉政、前田利长、结城秀康,但是由于官兵卫的关系都没有被接纳。一直到1614年大坂冬之阵,进入大坂城,随后有旧臣九人前来投奔。

在大坂夏之阵中,与真田幸村、毛利胜永一起负责抵御大和方向的敌人,但是浓雾中真田、毛利两军没有及时赶到,基次率领2800的兵力与德川方的水野胜成、伊达政宗、松平忠明的28000大军对战,最后被杀。

责编/北尤



大墙画廊

第28期

题图绘画/郑州 朱卫报

尽管有"新英雄"诞生，尽管天气已变得凉爽，尽管同学们又开学了，尽管好象一切都在向好的一面发展，但也许受上苍眷顾太久后，它的嫉妒就会悄悄降临在身旁。看着身后这轻轻绿草和成日"长相厮守"的办公室，不由有些伤感，只因我们又要离开这片土地，搬家！未必迁徙就不是好事啊，俗话说"树挪死，人挪活"吗(呸，是搬家啊，又不是 END OF WORLD，何必这样大惊小怪！)

有了新同事，确实屋里热闹了许多。年纪虽不大，但"游"龄不小的 PERFECT 奥特曼十分乐于"摆弄"计算机，整日不是排版就是用 PHOTOSHOP 在那里处理图片，还煞有介事地去辅导小天天，要不就象只小动物一样蹲在地上看别人排版。(除这二项外他的计算机应用还处于"KIDS"难度……)。那厢小天天又在叙述他的至爱《恶魔战士》的故事内容，要不就夸耀自己当年是名震×安的"彩京王"。和他 PLAY《ZERO 2》时如果你用的是元，打赢他并说出那句著名台词"You're big fool"后，他一定会选用真豪鬼，并力图给你个"最终"耻辱，即三局均以"瞬狱杀"结果你，出现三个"天"。唉，怀念某日用元老汉(小天天称之)打败真豪鬼，并三次说出那句令天师心碎的话语，(后来再也没有出现过类似情况)。

写到这里，那边的奥氏与天氏正是玩弄编辑部中取名为"古怪的家伙"的小猫，突然奥氏利用意念收到外星信号，乘着银河列车(自行车?)飞向太空……唉，真是"吃路上捡来的东西闹肚子"的变态家伙(奥氏语录第一条)。

唉，不仅在色廊中臭拽，黑白廊中也胡侃一番，自己感觉我都是病入膏肓，无药可治了。请大家继续支持画廊，下次我再也不胡说八道了。

——廊(狼主)SHADOW PHOENIX

两只笨瓜









任山崴

1975年1月10日生，自幼喜爱漫画(XYM 说这是废话?)

1996年作品"太阳之子"等参加东亚漫画展。

1996年6月在《北京卡通》上开始连载《露露》(某种饮料品牌?)；同年发表的作品还有《战争往事》。

1996年12月在《科普画王》开始连载《丛林往事》。

1997年继续连载《露露》并在《北京卡通》上发表《贝贝的故事》；在《科普画王》上连载《铸剑》。



▶《侍魂双煞》
安徽铜陵　刘仕勇

▲影丸，你为何不在"VR"的世界中好好做战士，而跑到这里来描绘侍魂了，总感觉霸王丸的面部有些三毛的味道(《三毛流浪记》中的三毛，非作家)……

▼《街霸 2》
沈阳皇姑区　陈久生



◀虽然这些Q版人物随手可得，但原稿的干净和细致让我有种舒服的感觉，以后投稿要多创意啊!



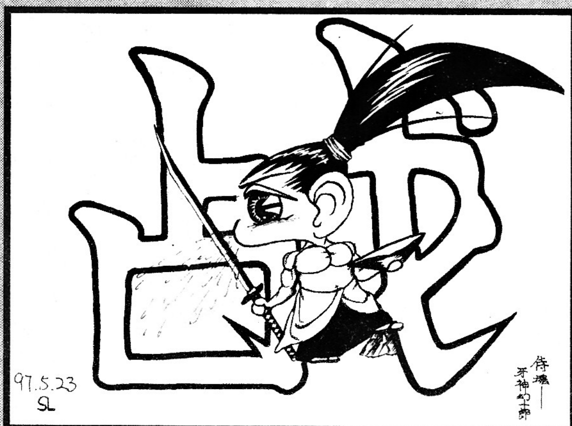
◀《侍魂外传》 浙江海宁 沈亮关

▲哇，你的笔名是"美男子"，好肉麻啊！为什么加尔福特带巴比看病，还要带上霸王丸呢？为何不和娜可露露一起去呢？



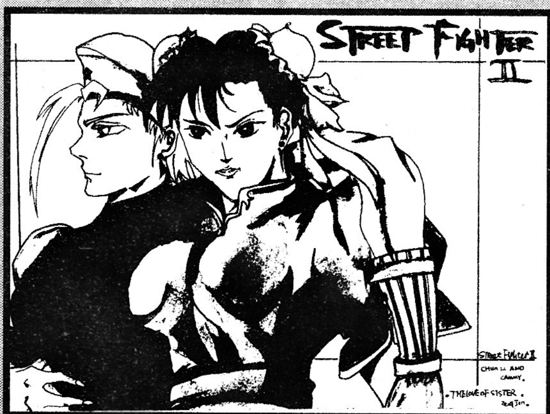
▲《拍洋画大王》 北京 陈明

▲喂，说你究竟唱没唱过《为你》这首歌（错了，错了，你是男的），看来你小时候一定与我一样都拍过洋画，还记得后来《封神演义》中出现的那些多少多少层天老祖吗？



▶《侍魂—牙神幻十郎》 河北保定 单璐

◥头一天看见Q版成这样的牙神，尽管画技方面需要改进，但你能让原来很帅气的幻十郎变成了很象兔子的战士，也不得不佩服你的想象力哟。



◀《街霸2之姐妹之爱》 山东济南 曾普

▲人物脸部造型有些太过份了吧，另外嘉米搭在春丽肩上的胳膊也略显突兀，不过原稿的墨色涂抹得不错，可惜在此无法表现出来。

▼《KOF'96之八神庵・无限极》 乌鲁木齐 林海



▶看日子吓了一跳，去年11月16日，到目前为止还没有多少"×格"漫画光临，这从前的来稿打个头炮吧，哈哈……（传来×神×状笑声）。

闯关族的家



谁家坟头没有两堆牛粪

闯关族的家应该说是杂志一个"古老"的栏目，做为与读者交流的窗口，一直受到读者的喜爱。"家"以前是讲一些有意思的事情，最近几个月由于读者来信极多，回信不便，"家"似乎成了一个布告栏，受到一些读者比较严厉的批评。"家"到底怎么办？无类还没有想好。决心是有的，但办法不多。

首先是向读者道歉。然后是诚恳交待。每天接到厚厚的来信，都是声讨与要债的。《97秘技宝典》何时出?寄了"铁"怎么不见响?杂志社信誉何在?《97秘技宝典》一拖再拖，连无类也觉得尾巴太长了。虽然不是有意，但实在对不起对我们期望甚高的广大玩友。

诚恳交待

（一）97秘技宝典四月份就已编好。后因名称问题，一拖再拖。已于八月二十日面向全国发行，我们尚不知读者反映如何。这是我们下功夫最大的一本书，任何单位编一本85万字的书都不是一件容易的事。大家想，光三次校对（中、英、日文）就要多少时间、人力？正因为读者对我们的期望，我们不肯苟且每一本书，至少要对得起自己的良心。我想《97秘技宝典》的价值是不容置疑的。

（二）最近一段时间最令我们担心的一本书是《96格斗天书》修订纪念版。其实至笔者结稿时纯白封面《格斗天书》马上就要上市了，可惜我们不能马上看到。担心的原因是《天书》原本印量就很大，虽有若干新点子，再加印，能否达到预期的效果，实在没有把握。好在限量印刷13000本。算是"英明"之举。

（三）《97游戏天书·世嘉专辑》终于下厂，预定9月初发行，不知本期杂志出刊时是否已与读者见面。这是蕴酿时间最长的一本书。一年以前我们就想编一本世嘉专辑，献给国内不少于100万的世嘉迷。不过资料的搜集、整理、分类实在困难，有点力不从心的感觉。这本专辑，对硬件部分包括世嘉MD的各型机及附设都做了详细的介绍，相当完备。对几百部国内见得到的世嘉游戏做了介绍和评分。印刷装帧都比较精美，在国内应是一流的吧。

●杂志社因为现址折迁被迫再次搬家。至结稿时还未确定地址，但接到这期杂志时，杂志社肯定已在新址办公。新电话无法公布了，但通信地址仍旧保留。杂志社的现址是一座二层楼的别墅，装修舒适典雅，尤其是楼前花园满目葱茏，幽雅清静。杂志社在这里度过了一年零四个月。最重要的几本书如《'95典藏本》、《'96格斗天书》、《97秘技宝典》、《世嘉专辑》等都是在这里编定的。杂志社在这一年多来也得到了长足的发展。大家的留恋，感慨之情是无可言喻的。日本的《GAMEST》杂志曾对杂志社做过专门报道，称"一条古旧的胡同里竟有如此清幽典雅的所在"。这里刊登杂志社外景照片送给读者，做为共同的纪念。



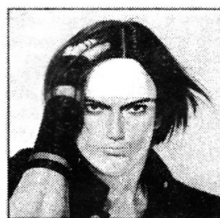
世嘉专辑预定9月初发行

97秘技宝典



已于8月20日发行

格斗天書



修订纪念版已于8月20日发行

增刊彩页超百面

●经上级有关部门批准，今年十月份，杂志社准备出一期增刊。近一个月来，小编们一直在忙于编这本书。这里初步透露一点消息，增刊仅彩页就有100多面，这在国内游戏书刊中还是第一本吧。黑白页还未最后定下来。另外不带任何广告！价钱嘛，不会高于25元（真的？！）至于内容，暂时先保密，请看十月份杂志。



上帝有话要说！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

贵刊是我必买的游戏书刊之一，从创刊号至今，期期精读，真是"厕上极品。"我觉得贵刊无论在彩图还是文章上，就是国内一流的，一副游戏杂志业的老大相。它很贴近我们玩者的生活。贵刊总是给我一种清新，亲切的感觉。最近几期对家用机机能的解析的文章和特约撰稿人叶伟对日本游戏业界的彻底分析，令我爱不释手，百读不倦。在这儿请求能否每期都搞一些，让我们读者解解馋。以下几点我认为贵刊需要改进的，如有偏差，请谅解。1.封面和封底的彩图，很诱人，却不知为何游戏之图？能否在目录中注明，贵刊曾经也做到过，现在是否也能呢？

2.我认为现在32位主机是主流，应该渐渐增加份量。16位机在国内尚有大量的玩者，保留一定份量的攻略。对于8位机，无须再登什么攻略，因为无好软件可供写的。GB的游戏一期一文已够。

3.贵刊业界新闻快捷，游戏攻略却刊出太晚，象《E.O》、《樱大战》似乎都比市场晚了半拍。真诚的期望贵刊在攻略方面做到新、快，好。虽然那样有些难度，但是追上港台游戏杂志的必然之路。

4.贵刊能否搞个游戏发售的时间表，并向读者推荐几个优秀软件。这样的话，广大读者就可以避免盲目购买，以便贵刊的众读者不再盲目购买，为我们指引前进的方向。

5.本人认为次世代机的秘技在贵刊中实在太少，强烈要求加强这部分的内容。此外还可以刊出一些金手指的资料。

6.热切期望贵刊能刊出象去年夏天《土星夏季之光环》之类的精彩文章，这些曾令鄙人茅塞大开。我想大多数读者会与我有同感。机种不限，只要软件优秀就行。

7.希望贵刊增页，价格自然可适当上调。本人理想中的为120面，彩插24页，价格10元。最好在明年能再改成半月刊，与港台书刊相抗衡。这样也就构成了让读者更好更快地了解游戏业的新发展和总进程。

8.能否做一个栏目，介绍源自动画改编的游戏的动画背景，能让玩友能更好地溶入游戏之中，增加投入度。

9.能否再做一档栏目，名"编者云"，为众"老"编关于游戏业的看法和生活中关于游戏的琐事(手刑室手记?)

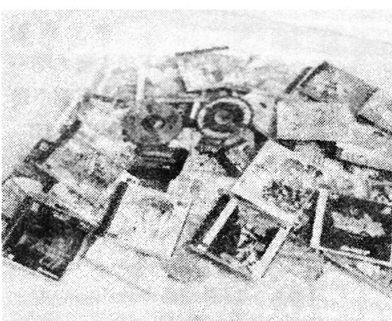
上海医科大学　陈约

建议:1.减少攻略篇幅，一般只需将操作方法与攻关要点刊出即可。至于有情节的经典外文游戏，不妨将其情节与背景详录，编成单行本发表。随刊附赠就更好了。(杂志速死法?)

2.重办《三栖人》。这个栏目对宣传游戏，增加读者对游戏的认识的作用不可估量。"游戏迷一定是漫画迷"嘛！95年那次也太夸张了，竟用半本书登《街霸》，应适可而止。在先前，此栏目便大受欢迎，相信以后定使杂志社"升级"。相比之下，大墙画廊缺了点"精品意识"。

3.增加专刊品种，不要总停留在《典藏》上，如早先说过的NINETENDO以及SEGA的传记至今音信全无，倒是别的出版社出了几本。

武汉　潘峰



鱼和熊掌不可兼得。要多还是要好?

以前的"电刑室手记"怎么停得干干净净，如果栏目刺眼，可以换个名字嘛。比如叫"搓游外传"("搓游"在我们这儿就是玩游戏机尤其是街机的意思。)

江苏东台　龚奕

我是个高中生，也是个游戏FANS。我注意到玩友中的一个怪现象：八十年代不少人以用印有"made in u.s.A"或"made in japan"的家电为荣，现在闯关族中又以会日语为荣。的确，懂一些あ、い、か、く之类的东西对理解游戏有极大帮助，但不要小视"日语中毒症"。杂志上大量使用日文词汇，则必有人拼命学这些。我的一位同学，去年的"游戏中毒症"中他自称有20余项，至九六年十月至今又多了一项"日语中毒"，天天自学大学日语教材，满口假名乱飞，不断寻找有关日本历史、人物的书籍，专玩有大量日语对话的游戏……解决方法:中文游戏胜过鬼子做的。

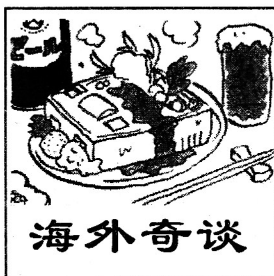
四川达川　张铁

最近市场上又有不少同类型的刊物，但你们的刊物绝对是我的首选。新闻可以抄，攻略可以改，但风格是绝对学不来的。贵刊的风格是我最欣赏的，一定要保持呀！

我是一个玩游戏很注意内涵的人，FF Ⅶ被炒得满天飞，也确实有不少大陆玩家为之废寝忘食，CG画面的确不同凡响。但如果只知道过关长经验值而快速按"O"键跳过的话，那我宁愿去玩看得懂的游戏。日本把FF Ⅶ炒得飞上了天我完全可以理解，因为那是他们的文化的产物，日本玩家可以通过"字里行间"来深刻了解设计者的人生观、世界观和价值观，通过游戏人物的对话来理解人物的性格，在游戏的分支路上做出这样或那样的选择。这才叫做玩游戏。而不懂日文的我们呢，只能猜游戏。如果不看攻略，我永远也搞不懂克鲁诺为什么会和一只大青蛙结伴而行，而至今也弄不明白为什么要进行"第四次机器人大战"？资源掠夺？为了战斗而战斗？没有动力，只能凭着兴趣一章又一章的打，爆机了，敌人失败了，又怎么样呢?除了"最终战斗统计"看得半懂，关键的结局对白全是按A键快速跳过的。这意味着什么?这意味着你只知道了游戏的表面上的一层东西。正义对邪恶，三岁小孩都懂。而真正的游戏内涵，游戏所表现的人生、世界、价值观，这些精髓部分，却一点也感觉不到。这难道不是一种悲哀吗?

湖北沙市一中　杨晶

编者按：杨晶同学的来信提出了一个深刻的或者说是触及了游戏本质的问题：我们到底玩什么?是玩游戏过程，还是玩游戏结局？是通过游戏去了解世界、回顾历史，学习文化，体悟人生，还是仅仅是过关，过关，爆机，哈！但是语言方面又存在着巨大的障碍，不少读者来信诉说不懂英文、日文的苦恼，这要求玩友们学习别国的语言，以便了解各国各民族文化的精华。同时也对我们的游戏公司，对社会提出了一个紧迫的问题：什么时候能生产出中国的优秀游戏节目，满足玩友们的需求，使我们的玩友不再是"睁眼瞎"。



美国的游戏杂志没有日本多，但大大小小也有六、七种，象《GAME PRO》、《NEXT》、《GAMEFAN》等。一般在超市或书店卖，价格大都在5—6美元之间。美国佬有个毛病，不论什么东西，价格都要标个零头。比如《GAME PRO》5.99美元一本，乔丹的23号背心32.99美元一件，NBA帽子9.99美元一顶，还要乘6%的消费税，真是麻烦得很。会有人认为5.99美元是5块钱吗?但美国佬就要这么标价，不知是精还是傻。你若想看哪本杂志又不知有没有意思或合不合自己口味，可以给杂志社寄封信，说想“试看”一下它的杂志。杂志社便会寄一本当月或下月的杂志给你。你若觉得好，便可以交钱订阅。一年只收零售价的30%。如一本杂志零售5美金，全年60美金，如到杂志社订阅全年只要20美金就可以了。按说已经够优惠了。可是笔者碰到的几位国内去的游戏迷都是每月给杂志社去信要求免费试看。按说美国办公的自动化极发达，计算机随处可见。但老美却不会去登记这个人是否试看过，是否来过信，是否是个占小便宜狂，而是来者不拒，有求必应，也真是有点傻(?)。于是这些游戏迷便每月一封信便免费看游戏杂志，真是世界上最幸福的游戏迷。

(叮嘱一句：请勿给本刊寄信要求试看。)

最幸福的游戏迷

山海经

6月下旬参加美国E3展，看到一本新的美国游戏杂志“NEXT GENERATION”。说新，只是说笔者以前没有见过，其实到现在已经出到第30多期。该杂志几乎包括所有的次世代机种，包括N64、PS、SS、PC、ARC，网络游戏。它几乎不做什么游戏攻略，内容侧重于业界情报、专访、市场分析，深度报道等。文章精干短小，水份较少。特别是版面设计，独具一格。一般而言，老美游戏杂志喜欢加深色阴影的底衬，看起来黑乎乎的，使人很不舒服(老美可能习惯)。而“NEXT”版面则比较简洁明快，很适合东方人的口味，图片之精美在老美杂志中也是一等的。唯一的缺点是定价偏高，7.99美元(老美的毛病)，而一般美国游戏杂志都是5.99美元左右。不过该杂志每期都送些小礼物，(象贴纸、游戏招贴、鼠标垫等)说来也就不算贵了。

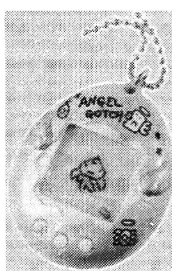




最近PC游戏市场空前活跃。本来嘛，计算机市场火爆，PC游戏自然借气成仙。半年前当前导公司代理C&C时，国内代理海外PC游戏的公司屈指可数。看看今天的PC游戏杂志上的PC GAME广告，用多如牛毛形容是太过分了，风起云涌大概比较贴切吧。代理公司由一、两家发展到十几家，代理游戏由几个发展到几十个，这当然是好事。代理公司赚一笔钱，玩家可以玩到最新最好的正版游戏。笔者写这篇小文的意思是想说代理公司赚了钱，别忘记开发、制作中国人自己的游戏软件。台湾最大的游戏软件公司智冠当初也做外国游戏代理，并赚了不少钱，但他们眼光远、志向大，代理同时马上着手开发自己的游戏。《三国演义》使智冠蜚声海内外，名利双收。台湾PC GAME能有今天的繁荣局面，可以说得益于代理和开发齐头并进，台湾经验值得我们借鉴。



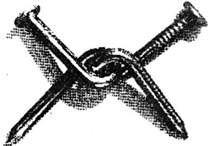




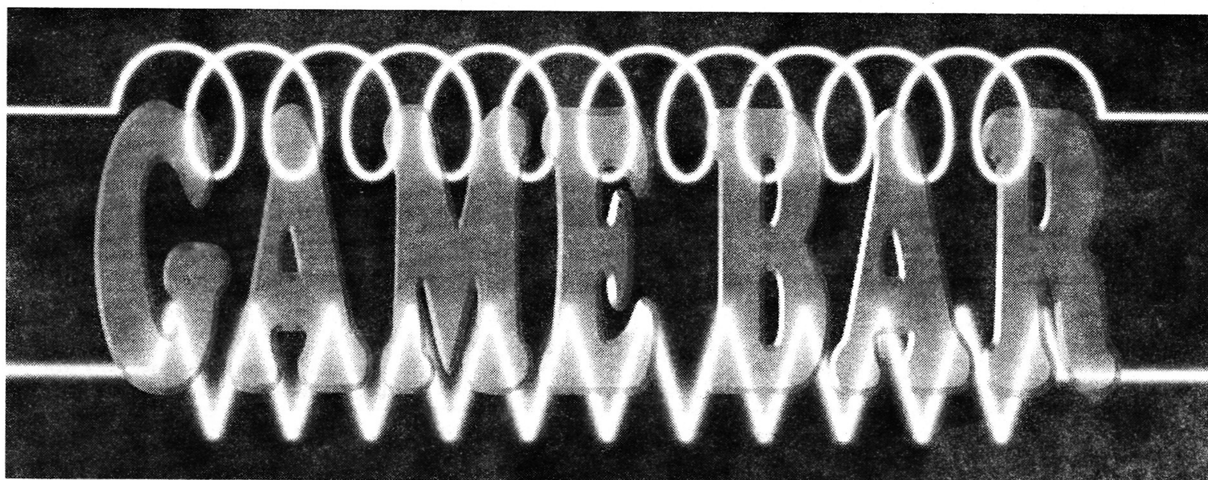
鸡飞狗跳

BANDAI的情况最近几期杂志有一些介绍，跟世嘉又订婚又悔约。接着内部大整肃，弄得人心浮动，业绩自然不会太好。不料自去年始到今年忽然生出一个“宠物鸡”，在日本、欧美及东南亚大行其道，创下惊人业绩，真是东方不亮西方亮。接着又推出宠物狗，真是鸡飞狗跳，四邻不安。“宠物鸡”，香港译做“他妈哥治”，是从日语读音来的，又简称为“他妈”。“他妈”为什么风靡，笔者不好妄评，“他妈”是谁发明的呢?也是众说纷纭。有消息说是一位玩家的创意被BANDAI买下。还有说是BANDAI一位女职员一时心血来潮，灵感喷发，上书老板，老板犹豫良久，勉强上了，孰料一炮打响，财源滚滚。更离谱的说法是“他妈”为BANDAI老板太太发明。目前天天与老公闹分红，打得不亦乐乎。





前几天一位Q先生来电说，你们读者减少了2/3。小编说，我们杂志销量并没有减少，你何以知道读者少了2/3。Q先生说：“以前买杂志，我看攻略，太太和女儿看‘电刑室手记’，每次乐得前仰后合。现在杂志只有我一个人看，不是少了2/3读者吗?”小编：“……”。



在 GAME BAR 中消费的是目光，得到的是游戏内涵！

生化危机(BIO HAZARD)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 A·AVG 媒体 CD—ROM



"生化危机"是土星暑期攻势中的重要一弹。由于故事情节与 PS 版无甚差异，而且 SS 版在事过一年之后才推出，对日本玩家的意义并不很大（CAPCOM 之所以将价格定在极低的 4800 日元也正是因为如此），但是它却正好赶上了国内刚刚兴起的次世代机购买热潮，因此对国内的土星销售情况和国内的玩家来说，有着举足轻重的影响。

由于牵涉到三维图形的关系，在 SS 版推出之前，业界有不少人士对土星是否能够完全移植这个 PS 的王牌节目颇有顾虑，甚至有杂志作出了"音响 100%、画面 50%"的移植度预测。但是现在看来，这一切都可以烟消云散了。因为 CAPCOM 以它的认真和执着、以不容质疑的清晰的画面效果，最终证实了土星同样是一台表现卓著的次世代主机。

基本上，画面方面除了人物轮廓略嫌粗糙以外（这是 SS 的先天不足，无以挽回），背景和 CG 回放与 PS 版是完全一样的。音响效果各有论断，本人的观点是 SS 版比较浑厚一些，PS 版则较亮丽。

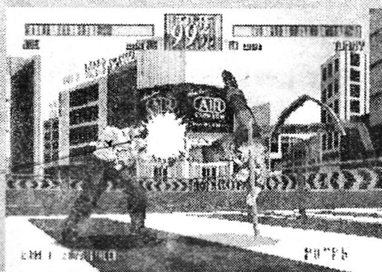
作为恐怖解谜游戏，人们常常拿"生化危机"同"D 之食桌"相比较。其实，"D"并不能算作是一个真正的解谜游戏，用"盗墓者"做参照物才更贴切。从恐怖效果来说，当然是"生"更胜一筹，但迷题设计的巧妙和精致就非"盗"莫数了，"盗"爆机所需耗费的时间和体力也远非"生"可比——当然，这并不影响"生"在游戏史上的地位，作为 CAPCOM 在此类游戏领域中的问路石，"生化危机"是相当成功的，希望其 2 代也能有更出色的表现。

角色:8	原创性:10
画面:9	难度:8
音乐:8	移植度:9.5
情节:10	投入度:10
操作性:8	总体评价:8.94

——真宫寺

LAST BRONX

机种 SS 厂商 SEGA 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



典型的世嘉街机移植风格！

这是笔者拿到"LAST BRONX"之的第一个感觉。世嘉在家用机上的移植品似乎永远是这样的：强调游戏性的完全移植、忽视对画面表现力的移植——尤其是一些细节方面。这里当然有机能方面的因素——而且是一个很重要的因素。

客观的说，如果要拿"LAST BRONX"同 PS 的"魂之利刃"做比较的话，"LB"在画面上是逊色较多的，但是游戏的爽快感和流畅度却有过之而无不及；如果与街机同名作品相比较的话，移植度应当算是非常高的：在街机方面，大背景同样也是二维、而且也几乎没有光源处理（街机版是可以选择是否需要光源处理的，然而一旦选择了"是"，便会有许多奇奇怪怪的情况出现，所以在街机厅很难看到具有光源处理的"LB"）。除了不及街机画面热闹之外，土星版在背景方面应该是没有什么太大的不足，人物方面也是如此，除了影子之外也算是差强人意了。

"LAST BRONX"是世嘉在"VF"欧美碰壁之后，吸收了南梦宫"铁拳"及"魂之利刃"的精髓而制作的一个刀剑对战格斗游戏。正如上文所说，该游戏在爽快感和流畅都度上是非常出色的，而且由于反映的是社会底层小人物为了生存而做的争斗，其残酷性表现得也相当突出。但是作为家用版，除了增加了一段效果不错的动画之外，世嘉却并没有安排一些特别的东西，未免使人感到有些失望。双光碟的能力并没有充分地发挥，让人有点受骗上当的感觉。

角色:8	原创性:——
画面:8	难度:8
音乐:8.5	移植度:9
情节:7	投入度:9
操作性:9	总体评价:8.31

——KEN

雷鸟Ⅴ(THUNDER FORCE Ⅴ)

机种 SS 厂商 TECHNOS 类型 STG 媒体 CD—ROM



进入次世代之后，游戏画面和效果虽然越来越出色，但是游戏的类型之路却越来越狭窄。ACT 局限在对战游戏之中、STG 则集中在三维或直版里，优秀的横版射击游戏，除了 TAITO 几年前推出的“DAIRUS”和后来彩京的“战国之刃”之外，就几乎没有什么印象了——直到这个“THUNDER FORCE Ⅴ”。

不必更多的废话了，想必凡是 MD 的玩家都曾经领教过 TECHNOS 的这个经典之作，无论是画面还是音响效果，“雷鸟”系列都可堪称当时的一绝。如今笼罩在美丽的光环之下，虽没有真如广告词所言成为“世嘉土星最强的 STG 之作”，但也可以算做是一个相当不错的优秀作品了。

程序的编写者在仔细研究了 SS 的机能之后，非常聪明地设计了二维＋三维的游戏方式，这使得游戏能够凭借着土星的机能充分地展开，既不拘泥于二维的框框里，又不雷同于三维射击游戏。画面绚丽、音响出色，“雷鸟”系列独有的爽快感得以淋漓尽致地发挥。

同前几回的作品一样，“THUNDER FORCE Ⅴ”的难度也是相当高的，游戏中经常出现数十个敌人(机？)围攻主角的混乱场面，再加上巨型 BOSS 来捣乱，实在让人有不堪重负之感。接关则永远是少得可怜的三次，难道就没有用秘技的变通方法？……

——KEN

角色:8	原创性:8
画面:8.5	难度:9
音乐:9	移植度:——
情节:7	投入度:8
操作性:8.5	总体评价:8.25

兰古瑞萨Ⅳ(LANGRISSER Ⅳ)

机种 SS 厂商 NCS 类型 S·RPG 媒体 CD—ROM



在经历了“兰古瑞萨Ⅲ”(梦幻模拟战 3)的失败之后，“Ⅳ”终于又回到以前的老路上来了。事实胜于雄辩，显然，原先系统的固有模式更容易为玩家所接受，“Ⅲ”的变革最终被证明是得不偿失。

游戏的画面和音乐非常出色，不过人物力量的平衡设计就有点过于严酷了，没有玩过这个系列的人恐怕会很容易尝到失败的滋味。以人物的判断力高低来决定行动的顺序是个独特的设计，安排在这个游戏中感觉还可以，但是否有提倡的必要还要再看几个作品才能作出结论。至于真实时间制，已经是当今的时尚了，除了能够增加游戏时的紧迫感之外，并不见得有多大胜过回合制的好处。

有的玩家对游戏中人物过小不满，觉得不够“迫力”，但是笔者却觉得另有一番韵味——至少战场的风情都可以一览无余。这个游戏的人物形象设计是笔者最为喜欢的，玩“兰古瑞萨”，有一半是为了这个。至于动画方面，总算是象点样子了，上帝开眼。

——KEN

角色:9	原创性:8
画面:8.5	难度:8
音乐:8	移植度:——
情节:8	投入度:8
操作性:8	总体评价:8.19

超级漫画英雄(MARVEL SUPER HEROS)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 对应 扩充卡



Ms. 真宫寺才评完 CAPCOM 的 AVG，就又轮到我来点评这个 ACT 老铺的老货了。制作的认真，加上出色的二维机能和内存卡，土星的“超级漫画英雄”差不多可以说是完全移植了。

说“差不多”，并不是说与街机相比还有什么不足，而是 CAPCOM 增加了一些家用版独有的系统，所以应该说是比街机更出色才对(如果评分可以超过 10 的话，移植度应当是 11.357)。爽快感是没有什么话说了，超必杀技的华丽也令人瞠目结舌，令“街霸 ZERO”甘拜下风。

系统中最为独特的，是对战时可以通过收集宝石来得到 6 中不同的 POWER，这种设定同类游戏中是比较少见的。是非自有公断，但是我对这个设计是不敢苟同的——也许是因为我过于传统的关系。

面对越来越强调画面感染力的二维游戏，1M 的内存卡已经处于苦苦支撑的地步，“超级漫画英雄”在每个 ROUND 前的读盘时间已嫌略长，世嘉推出 4M 新卡也算是顺应潮流。希望能够看到“VAMPIRE SAVOR”等作品更完善的移植。

——KEN

角色:8	原创性:7
画面:9	难度:7
音乐:8	移植度:10
情节:——	投入度:8
操作性:9	总体评价:8.25

心跳纪念品戏剧系列 VOL.1~虹色的青春

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD—ROM



平心而论，在没有“樱大战”之前，“心跳纪念品”在恋爱游戏中确实可以算作是一绝。它把处于青春萌动期的那帮少男少女们，活灵活现地展示在玩家的面前，一种青柠檬的滋味久久地回绕在心头，似甜又酸，似苦还甜，确实是非常美妙的感觉。

与“樱大战”不同的是，“心跳”在事件方面显得苍白而无力。“樱大战”中人物之间的感情，是在面对重大挑战和并肩作战之中建立起来的，就象一个烙印深深地刻在玩家的心里无法消去；而“心跳”中主人公所面对的，却不过是重复单调的生活，女孩子们成天为出不出去玩、是不是一起回家而烦恼，对笔者这样年龄的玩家来说，未免过于小儿科了一些。同样是纯真的爱情，樱显得丰满而真实，虹野则显得娇揉造作。在编故事的水平方面，KONAMI 显露出了力不从心。

——真宫寺

角色:8	原创性:8
画面:8	难度:7
音乐:8	移植度:——
情节:7.5	投入度:7
操作性:8	总体评价:7.69



浪漫传说·开拓者(SAGA FRONTIER)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD—ROM



"开拓者",是 PS 在这段时间里,面对 SS 的一连串进攻所做的唯一一个反应。当然这第一个反应就足够 SS 应付的了。

"开拓者"脱胎于超任版的"浪漫沙加",体现了史克威尔进军 PS 后的一贯风格:华丽、流畅。多种多样的必杀技、特技和联合技,以及美丽绝伦的背景是其制胜的关键——毕竟是头三天就能卖掉 60 万份的软件,无论如何也不可小窥。

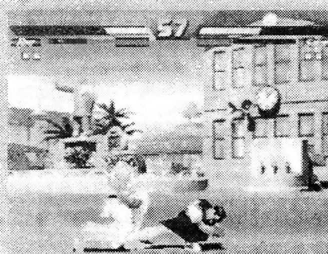
但是回过来想一想,"开拓者"的流行,也不过是恰逢其时,正好轮到史氏当道。其实从整体布局和情节设定来说,也不过只是中上水平之作。当然从经典 RPG 的角度来说,"开拓者"在具体设计方面还是有一些"创新"的,比如 7 份不同的故事和战斗系统等。但是这样的改革究竟是旧饭新炒还是独树一帜?对 RPG 这种模式是否有影响和推动?玩家自有公论。瑕不掩瑜,同样的,瑜也不可以掩瑕。美丽的 CG 和华丽的系统并不是游戏的本质——史氏应当在骄傲的同时保持冷静。

——SONIC

角色:8	原创性:8
画面:9	难度:7.5
音乐:9	移植度:——
情节:8	投入度:8
操作性:8	总体评价:8.19

街头霸王 EX 加强版 α(STREET FIGHTERS EX PLUS α)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD—ROM



CAPCOM 的 3D 时代?!自从《星域斗士》后,又一个爆炸性的宣言。但可惜的是,这番重磅炸弹却并未炸得我体无完肤。

严格说来,《街霸 EX》只能算作一个"2.5D"的作品,而非正统性 3D 对战游戏。我一向以为,3D FTG 并非人物是 3D 的,背景是 3D 的就可以称作 3D 格斗了。关键还是要看战法和对战的系统是否充分体现了 3D 空间的特点。很显然,如果把《EX》中人物的多边形换作平面的,还有谁不认为它是一个标准的 2D 对战呢?对比较 NAMCO 的《魂之利刃》而言,《EX》中有哪一招能做到再现 3D 空间呢?和有些作品一样,把《街霸 EX》硬放入 3D 之林不能不说是一个友好的欺骗。

但 CAPCOM 仍是 CAPCOM,其周密性和复杂性作为《街霸》系列的传统一样被继承了下来。相比较 SNK 的作品而言,笔者喜欢 SNK 的人物形象,却更喜欢 CAPCOM 的作品,我觉得他们的作品更能体现格斗游戏的"道"。

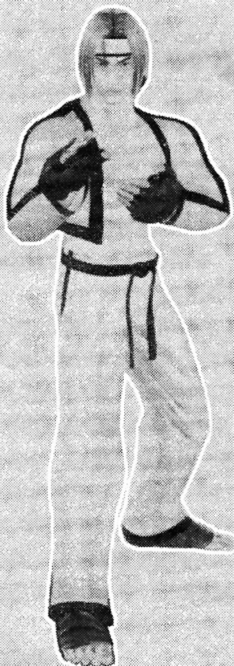
因此,虽然我为受骗而苦笑,却更为这个有着 3D 感觉的 2D 对战投上一票。

——上海 未留名者

角色:8	原创性:8
画面:7	难度:7
音乐:8	移植度:9
情节:——	投入度:7.5
操作性:9	总体评价:7.94

铁拳 3(TEKKEN3)

机种 ARC 厂商 NAMCO 类型 FTG 媒体 SYSTEM 12



如果说"铁拳 2"还可以同"VF2"分庭抗礼的话,那么这个"铁拳 3"就实在是令人失望之极,甚至不及"铁拳 2"的水平。

其实凭借着南梦宫的实力,完全可以在 SYSTEM 22 这样的底板上来开发这个游戏。SYSTEM 22 虽然不能同世嘉的 MODEL3 同日而语,但是同 MODEL 2 还是有得一比的。然而考虑到向 PS 移植的问题,南梦宫最终不得不忍痛割爱,最终在 SYSTEM 11 的改良板——SYSTEM 12 上推出了"TEKKEN 3"。画面效果可想而知,根本无力与"VF3"相抗衡。这只要看看 5 倍于其的"VF3"投币率,便可明白一二了。

全心投入家用游戏的开发,确实给南梦宫带来了从未有过的收益和荣耀,利用底板的完全互换性,南梦宫在 PS 上也确实以极高的水准移植了许多街机的名作,在战胜 SS 的天平上加上了一个至关重要的砝码。但是它在街机方面的失益也是显而易见的,失之东桑,收之南隅,有些事真是不太好算的。



由于事过境迁,"铁拳 3"中的许多人物都老了许多,人物造型不如以前潇洒。新的一些连击和关节技又不太容易让人掌握,加上画面没有本质的变化(笔者一开始还以为是 2 代的一个新版本呢!),在国内反应寥寥也在情理之中。

据称 PS 目前还没有正式宣布"TK3"的移植计划,也有传言说以 PS 目前的机能移植会有相当的难度(?!),但是这个游戏会在 PS 上出现,似乎已经是不容质疑的事实了。希望南梦宫能够给玩家一个惊喜。

——KEN

角色:8	原创性:8
画面:7	难度:8
音乐:7	移植度:——
情节:——	投入度:7.5
操作性:8	总体评价:7.64


电子游戏软件
Game Software
1997
GAME风
10

97·10期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京崇文区天坛东里48号院内
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

科普园地

世嘉世家

天堂任鸟飞

次世代天空

公告一：学习工作再忙，莫忘订阅杂志

98年期刊征订工作已正式开始，需订阅杂志的读者请马上到全国各地邮局订阅，本刊邮发代号82—648，98年《电子游戏软件》杂志仍为月刊，每期定价6.40元。一次可订阅三个月、半年或全年。

也可向杂志社直接订阅，邮费免取，快捷方便。

本刊邮发代号82—648

目　录

特稿

格斗天书

秘技天地

蓦然回首

闯关族的家

游戏点评

邮购信息

★96 下半年合订本　·每本 29 元
★97 上半年合订本　·每本 29 元
★97 秘技宝典　·每本 19 元
★世嘉专辑　·每本 25.80 元
★97 增刊(详见第 40 页广告)·每本 24.00 元
(以上价格均含挂号费 1 元)
★97 年 3 月(含 3 月)以后《电子游戏软件》各期杂志，每本 6.40 元。

致款：《'94 合订本》、《'94 典藏本》、《'95 典藏本》、《秘技宝典》、《'96 上半年合订本》、《'96 格斗天书》(原版及修订版)及 97 年 2 月(含 2 月)以前各期杂志均已售完，请勿汇款。

公告三：杂志社搬迁完毕，地址、新电话供联系

地址：北京市崇文区天坛东里 48 号院《电子游戏软件》杂志社
邮编：100061　　电话：(010)67152757
原西草厂地址保留至 10 月底

公告二：

年终大馈赠，36面彩页回报读者

97年第十一、十二期杂志彩页增加为36面，价格不变。亮丽色彩，超值享受，勿失良机。



S SCOOP 东京游戏展特别报道

本刊日本东京专讯（记者：KEN） 规模宏大的日本家用游戏业展览会——97东京游戏展于今年9月6日、7日两天在日本东京的幕张展览中心开幕。本次展览的参加公司达到104家，展出的游戏数量超过360份！世嘉、史克威尔等著名公司围绕着土星与PS展开了一场激烈的争夺，结果占地面积仅为PS一半的SS却令人惊讶地出尽风头，一批强作的推出再次证实了世嘉抗争到底的决心。


▶东京游戏展是全球最好、最权威的电视游戏展。

来自索尼方面的快讯

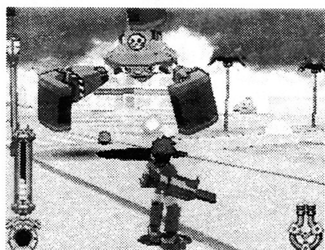
现在看来，史克威尔已经接过了南梦宫的枪，把PS托到了一个从未有过的高度。该公司的每一份软件的推出，都仿佛一记重拳，有力地击打在对手的身上。


▶『双界仪』中充满了各种事件，似乎还可找同伴。

史氏的『双界仪』，是一个酷似『魂之利刃』的三维动作游戏，玩家可在16位主角中选择两名进行对战。同『VF3』类似的是，地形的高低将影响到攻击的效果。此外，『双界仪』还设计了咒语等特殊攻击方法，这是将RPG要素融入动作游戏的又一个尝试。画面方面，秉承PS和史克威尔一贯的风格，以华丽和绚丽见长，效果非常出色。

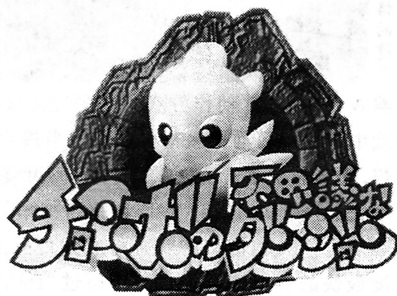
『陆行鸟之不思议的迷宫』，则是史克威尔为『FF』系列中的重要配角大鸟『CHOCOBO』专门设计的一个RPG节目。游戏风格清新，充满童趣，吸引了许多孩子的目光。

据称史克威尔还将推出一个以CHOCOBO为主角的对战格斗游戏（详见后页的报导），还有给PS作的原创射击游戏『アインハンダー』。


▲目前，3D—ACT的数量并不多，希望"洛克人NEO"能象"街霸"那样，开此类之先河。

3D解谜游戏的巨作『TOMB RAIDER 2』（盗墓者2）将很快推出PS版。这次在东京游戏展上展出的是接近50％的试玩版，画面及音响效果与原作相比有了长足的进步。续作还增加了许多的人物动作，以及新的怪物及陷井，相信很快便会刮起一阵新的『古墓旋风』。

另外，CAPCOM公司还将推出『洛克人』系列的第一个3D作品『洛克人NEO』。



来自世嘉方面的快讯



“救火奇兵”之一

毕克·罗德曼

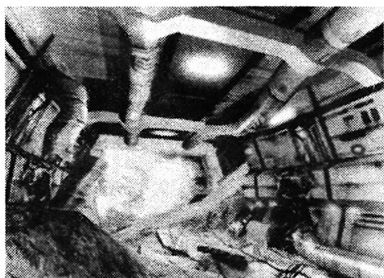
展览上最使人吃惊的消息来自 WARP。饭野贤治这个游戏业的奇才，在 M2 宣布中止开发后终于把他沉重的脚步固定在了世嘉土星的身上，在 7 日的新闻发表会上他宣布将向 SS 移植互动式惊栗电影的续作——“D 之食桌 2”。当时由于会场情况比较混乱，为了保证每一位到会者都能够听清楚，饭野将“世嘉土星”几个字写在了鸡尾酒巾上，并在每一位到会者面前展开。

当被人问及究竟什么时候正式向公众宣布时，他非常不耐烦的表示：“我不是已经在这样做了吗？”

目前“D2”的具体推出时间尚不清楚，但看来最早也会在 98 年年内。另外可以肯定的是这个胖子没有向 PS 移植该作品的任何意向。

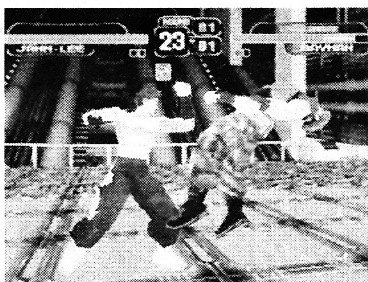
光明军团的力量终于来到了土星，“SHINING FORCE Ⅲ”（光明力量Ⅲ）将在 SS 上登场了！对于“光明”系列的拥护者来说这无异于福音。该游戏将以 3 个相互关联的独立故事组成，分别将于今年底、明年春、明年夏推出。游戏将采用与“格兰蒂亚”相同的三维模式，战争与原作相比更为华丽。目前第一个故事的开发工作已完成 70%，画面相当不错。

土星第一个网络游戏“华尔兹”（WARRZ）得到了与会者的一致好评：该网络 RPG 最多可供 3000 人同时参加游戏，规模宏大，游戏趣味相当浓厚（参见本刊上期有关报道）。而 SONIC TEAM，除了展示他们更为完善的“SONIC R ”以外，还宣布将推出一个不同于 SONIC 和 NiGHTS 的新作：“BURNING RANGERS”（救火奇兵），该游戏是仍然强调速度感、重音响效果的全 3D 动作游戏，“索尼克之父”中裕司表示，游戏中将使用目前土星很少运用的半透明技术，以增强火焰、光与影的表现力。该游戏将于今年冬天正式推出。



▶在各种充满科幻风格的建筑物中抢险救火是游戏的目地。

“SEGA TOURING CAR”则挟新技术卷土重来，其画面表现力使人相信该游戏必将成为目前土星中最出色、速度最快的赛车游戏——甚至超过“DAYTONA USA”和“世嘉拉力”。而定于 10 月 9 日推出的 TECMO 动作游戏“死或生”（DEAD OR ALIVE）以完全版的形式在展览会上登场，其效果比起 SEGA 的“VF2”有过之而无不及，被玩家普遍评价为目前最好的土星对战格斗游戏。



▲SS版的『死或生』加入了一些原创要素。

HUDSON 宣布了一个新 SS 版 BOMB MAN 的计划。该游戏酷似 HUDSON 为 N64 制作的“BOMB MAN 64”，三维效果非常出色；而 CAPCOM 的新作“X—MEN 对街霸”由于采用了新 4MB 内存卡，移植度超过了百分之一百，且根本无需多少读盘时间。

ESP 软件开发网络继续展示着“格兰蒂亚传说”，以及“露娜——永恒之蓝”和“露娜——魔法学园”等大作。其中“格兰蒂亚”已接近完成，预计将于年底圣诞节前后推出。



▲『魔法学园～LUNAR』是讲 LUNAR 小时候的事情。



KONAMI 展出的 SS 版“幻想水浒传”和“恶魔城 DRACULA X～月下的夜想曲”由于增加了部分情节，也受到不少玩家的青睐。而 RED 的“樱大战 2”，虽然仅是一点点演示画面，也仍然吸引了众多狂热的玩家。





世嘉与微软携手开发世纪末超级主机

本刊日本东京专讯（记者：KEN）

世嘉新一代主机之谜于今日被彻底揭开，人类历史上最高级的家用游戏主机——128位元主机——将于1999年正式推出！而与世嘉共同合作的正是当今如日中天的电脑软件之王——比尔·盖兹的MICRO SOFT！

目前，有关世嘉与微软合作开发128位元家用游戏主机的消息已被日本主要媒体报道，据称有关该主机的合作协议最早将于今年10月签订，代号为“龙计划”（DRAGON PROJECT），而主机计划在99年推出。该主机将采用微软公司的“WINDOWS CE”操作系统及“DIRECT X”系统，CPU方面已经证实将使用日立公司的128位元主处理器和日立公司SH—4六十四位元协处理器，图形处理器方面世嘉最终选用了NEC第二代POWER VR芯片。据称该芯片能力大大超过3DFX的产品，每秒最多可处理1.3亿个多边形（记者按：消息来源可靠，但未经证实），是MODEL 3底板的100倍！而NEC为了从3DFX中抢得该份生产合同，将支付给世嘉高达15亿美元！主机同时内载MODEM，此外亦被证实的是该主机所使用的所有游戏软件都将很快被移植入未来的个人电脑中，这也许是微软得到的最好报答。

秘密的突然揭出，使世嘉和微软措手不及、准备不足。世嘉的发言人在接受路透社记者采访时表示：“我们正与微软公司保持紧密的合作，但目前一切情况无可奉告。”他说对有关的新闻报道不作任何形式的表态。

在周一（9月8日）稍早时候的采访中，SEGA一位不愿透露姓名的高级官员承认世嘉有与微软合作开发产品的意向，但究竟开发何种产品目前尚无定论；微软东京办事处的一位高级官员则表示，现在微软正集中精力向日本的电玩开发商推广“WINDOWS CE”电脑操作系统，但是对于与世嘉合作、或者采取何种形式的合作目前没有具体的结论。而来自美国世嘉的证实消息则最有意味：“我们正在同微软商量，但是究竟采用哪一种系统、究竟是家用还是业务用仍在讨论之中。”对于有关日立128位元处理器的情况，世嘉则不置可否，表示“那还没有正式宣布”。读者可以自己去理解这句话的涵义。

据业界分析，世嘉与微软合作开发128位元家用游戏主机，将对娱乐界和电脑界产生重大深远的影响，而该主机也将成为集中了本世纪科技精华的最高级家用娱乐设备（目前傲视群雄的MODEL 3和COBRA，其主处理器仅为64位元）。据来自日本股票交易所的报告显示，受世嘉微软合作消息面的刺激，世嘉的股票在周一（9月8日）收市时上涨了2.7个百分点。

由于该主机毫无疑问将成为万众瞩目的重点，故本刊将对此进行跟踪采访和报道，请读者随时注意有关的新闻及特写。



隐藏斗士云涌风起 各路人马谜题纷争

本刊讯（S·P） 在目前的格斗游戏中，人物被设计得越来越多，其中隐藏的角色更是日趋增加。让我们来看看几部新街机游戏中的几位隐藏斗士的真相吧！（当年我SHADOW PHOENIX也是隐藏人物哦！）

《超级漫画英雄对街霸》中会出现“超强力桑吉尔夫”、“被晒黑了的樱”、“影子那什”、“美国代言人”、“摩菲斯特”（恶魔）、“装甲蜘蛛人”及“超强力机械豪鬼”、“真·宪麻吕”等几人，他们的功力可是会令人咋舌的啊！

《街霸Ⅲ》中相传会出现隆的师父“豪拳”，一头白发，出招既带雷电，又加闪震。如果你是老机迷的话，相信你一定知道很早之前的《SFⅡ》中传说的隆的父亲的“升龙”吧，究竟两人有什么关系呢？



▶与隆对决的是师傅『豪拳』还是父亲『升龙』呢？

▶法官学员们正进行公正的对决。



福蛋成为强弩之末 国内小鸡廉价销售

本刊国内消息 风靡一时的电子宠物逐渐成为强弩之末，随着暑假的结束和人们兴趣的转移，曾经轰动一时的“TAMAGOCHI”在国内已经开始退出市场。据来自上海、北京等大城市的调查表明，截至9月中旬，电子宠物的平均价格已经跌至40至50元人民币，最低的甚至不足20元！这与数月之前动辄百余元、二百元的售价有天壤之别。

各单位对电子宠物的管制对该游戏的普及起到了一定的阻碍作用，此外，游戏千篇一律且过于单调也是其式微的主要原因之一。但令人惊异的是，有不少耐心而善于精打细算的玩家充分掌握了市场规律，“逢低吸纳”，既过了游戏瘾，又节约了不少开支。

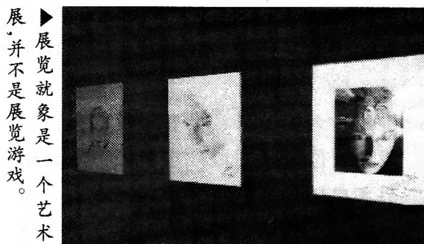
另获悉，将推出的新街机游戏有：CAPCOM公司的3D—FTG“私立法律学园”和ARDINK的STG“BATRIDER”（古惑骑士）。



业界"怪才"再出奇招 饭野贤治"异灵展览"开幕

本刊日本综合消息 "异灵展——饭野贤治的世界"展览于8月7日在日本东京的涩谷开幕。会场被设计成昏暗的环境，参观者必须头戴耳机，一边品味着恐怖一边观赏从游戏中精心选出的"异灵"CG。

"异灵的主题便是表现'看不见的敌人'和'数码化的悲哀'，此外这个展览还想表现一下自己的存在等游戏以外的东西"。(饭野贤治)



▶展览就象是一个艺术展，并不是展览游戏。



▶这个黑衣胖子可以称得上多才多艺了吧！

展览禁止携带照相机入场，但饭野提供了自己设计的"异灵一次性照相机"在会场中销售，结果取得了意向不到的好效果。



3DFX 起诉世嘉违约 世嘉态度强硬坚持反诉

本刊美国专讯（记者:KEN） 鉴于世嘉的违约(详情请参见本刊上期有关报道)，3DFX公司于9月2日称已于8月29日向世嘉企业、美国世嘉、和NEC提出了涉及数百万美元的经济诉讼。

"世嘉单方面中止协议对我们来说是不公正的，"3DFX的总裁GREG BALLARD说，"我们完成了我们所必须尽到的义务，但是他们却中止了协议。这毫无疑问是违约。"

世嘉曾经与3DFX签订协议，为其下一代家用主机购买专用三维图形处理芯片，但是最后却转向了NEC。3DFX诉称NEC的芯片剽窃了他们的专利设计和技术。

"我们相信世嘉和NEC的行为为非法交易，所以我们采取行动并等待着对方的反应。"BALLARD说，"我们借此保护自己的权利和利益。"

9月3日，美国世嘉对3DFX的起诉作出了以下回应：世嘉接受3DFX所表示的异议；世嘉是3DFX的投资商，不会介入任何有可能泄露3DFX专利的活动；世嘉与众多公司保持战略伙伴关系，对于在合作期间得到的有关专利情报，世嘉一直持保护和尊重的态度，同时也希望这种尊重能够得到回报；世嘉保留对3DFX提出反诉的权利。



WWS 推出个人电脑版 声称将成为最佳足球游戏

本刊美国专讯（记者：KEN） 继移植"VR战士"、"DAYTONA USA"、"VIRTUA ON"、"PANZER DRAGOON"等超级大作之后，世嘉又一次将自己在体育项目上的强项带到了个人电脑上：基于"胜利足球"系统而开发的PC版"WORLD WIDE SOCCER"已于9月初登场。

移植于SS的该同名游戏，除了具有现场解说、3D场景、队员设计等原有的系统，还具有独特的精彩瞬间保留模式。玩家可以利用硬盘，把自己认为最出色的破网、过人等精彩过程保留下来，并通过国际电脑网络与同好交流、展示。

在分析了目前电脑足球游戏形式之后，世嘉对该节目有着充分的信心。该公司聘请了美国国家足球队、洛杉矶银河队队员COBI JONES来负责监督游戏的制作，据称曾经参加过4次世界杯大赛的JONES对该游戏"赞不绝口"，世嘉也认为"WWS"将成为个人电脑中最出色的足球游戏。

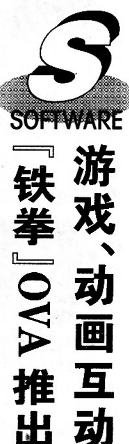
PC版"WWS"的环境要求16兆内存、奔腾90以上，WINDOWS 95操作系统，可容纳4人同时游戏。



PS 累计产量突破 2000 万台

本刊日本综合消息 据来自日本的消息，截至今年8月20日，索尼的32位元次世代主机PLAY STATION在全世界的累计产量已经突破2000万台。其中日本的累计产量为850万台、北美640万台、欧洲510万台。据称PS产量直线上升的主要原因来自于史克威尔的"FF7"。

根据玩家需求的增加，索尼将把PS在全世界的产量提高每月200万台，PS在次世代主机中已呈现一枝独秀之势。



游戏、动画互动 『铁拳』OVA推出

本刊日本综合消息 NAMCO人气格斗游戏"铁拳"的原创电视动画(OVA)将于明年开始由索尼正式发售。有关的新闻发布会于8月23日召开。

据动画版开发人员介绍，OVA版的"铁拳"以三岛平八为主角，与游戏相比更重视"人性"方面的东西，人物设计也同游戏有着很大的不同。动画片分上下两卷，全长1个小时。上卷将于98年1月21日发售，下卷的发售时间定为98年2月21日。



▶人物会全部登场吗？





陆行鸟加入格斗兵团





本刊讯（S·P） 很早以前就知道了这款以《陆行鸟之战》为题的对战格斗游戏，这款由日本史克威尔的赤田义郎与美国史克威尔公司共同开发的震撼性节目目前仍只公开了许多CG画面，具体游戏画面还无从知晓。不过单从CG上看，陆行鸟们是半机械的，画面的精彩不仅仅是达到纷呈的程度，简直可以说是让人看后就想玩游戏。此游戏对应PS的振动手柄，另据说开发CG用的名为“ONIX 2”的系统高达约2500万日元。



世嘉推出“梦游美国 2”将再创赛车游戏新高峰

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉王牌软件小组AM2正在以MODEL 3底板为基础，开发其赛车巨作的续集“DAYTONA USA 2”。虽然目前展示的只是演示版，但已经非常有吸引力。由于MODEL3机能强劲，该游戏在画面的表现能力上非常出色：据称可以通过赛车的车窗看清驾驶员的面部表情！

“DAYTONA USA”是AM2在MODEL 2基板上开发的第一个赛车游戏，当时一经推出便以其强烈的速度感和震撼人心的效果征服了玩家，成为街机游戏史上最出色的赛车游戏，并至今为玩家所津津乐道。因此当世嘉推出新底板MODEL3时，AM2将制作新版“DAYTONA”的小道消息也不胫而走。在此稍早一些的时候，AM2的另外一个作品“SCUD RACE”(浮云赛车)和“SCUD RACE PLUS”(浮云赛车·加强版)曾被视为“DAYTONA USA”的替代产品。



计算机娱乐软件协会将对游戏进行更明确的审理

本刊讯 日本软件公司的行业团体、东京游戏展的主办者——计算机娱乐软件协会（简称CESA）最近修定其审定游戏的规则，以伦理方面的四条新规则作为审定游戏的新规则。

四条新规则包括：①差别的表现及损毁名誉的表现；②教育的表现；③性的表现；④反社会行为及暴力犯罪的表现。具体是指：是否有差别待遇、歧视、偏见、损毁名誉、刺激性感情的裸体、刺激或诱发暴力犯罪行为等的表现内容。

CESA今后将成立CESA伦理委员会来审评名会员所制作软件中的有关伦理的内容，并对厂商提出建议，这虽不能禁止厂商发售软件，但会影响到制作者的设计及制作。

此项规定的出台，意味着日本的游戏软件将向更健康、符合社会伦理的方向更快的发展。相对这种立法并依法而治的积极态度，国内某些媒体所片面指摘游戏是害人精的论调，对于推动文明进步的作用来说，不是显而易见的吗？



东京AM SHOW举行 各厂商展出街机新作

本刊日本综合消息 由日本娱乐工业协会（HAMMA）和全日本游园设施协会共同举办的第35届AM SHOW于9月20日日在日本东京的台场开幕。这是日本一年一度最大的营业用游戏主机（街机）的展示会。

此次汇展集中了约2000台街机，其中最引人瞩目的有世嘉的新版“VR战士”——“VF3—3TB”，以及CAPCOM继“街霸3”之后的续篇“街霸3 2nd IMPACT GIANT ATTACK”。

史克威尔的“大和魂”，作为该公司进军街机的第一作，也得到了玩家和业界的一致好评。

KONAMI以COBRA底板制作的对战游戏“FIGHTING武术”也登场亮相，该游戏很快将正式推出市场。但玩家的反应不佳，应者寥寥。



“电子鸡仔”各机种全面制霸 业界三大兵团成为“宠物店”

本刊讯（S·P） 相信大家对于BANDAI出品的“宠物蛋”(たまごっち)都再熟悉不过了吧，这小小的电子宠物自从96年11月发行至97年7月为至，仅在日本本土已卖出1000万个了，真可以说有着“横扫千军”的气势。

自从GB版的《たまごっち》登场后，从前传言将在土星上发行“たまごっち”的消息也终于在9月初得到证实，且不仅仅只出现在SS上，PS上也会有它的娇小身影，更厉害的就是N64也预定将于今年12月初发售一款以《在64中发现！！在たまごっち世界中的一群たまごっち》为题的游戏。

但愿早日能在这三种机种上看到它的身影，次世代版宠物蛋将会让你再次领略这小小生命的无穷魅力，据说可以一下养许多只哦，HA，HA，开个宠物店(Pet Shop Boys？)……

只言片语

(协力/SHADOW PHOENIX)

SS 土星作品 STATION

★新世纪的少年们在 9 月 25 日于 SS 上再度出击，ETC 形式登场的《新世纪少年战史·数字卡片图书馆》。

★SEGA 公司预定今年发售 SLG 作品《职棒球队培养会》继续沿袭《J 联盟 职业球会的创造》的风格。

★SUNSOFT 公司也将在 SS 上发售一款 FTG 作品《阿斯特拉超级之星》，形象与《火热火热 7》颇为相似，不过全部是悬浮在半空进行战斗的哦。

★由"日本椰子"公司出品的 SLG 游戏《方程式 GP 1997》将在 11 月 6 日出现的 SS 上。

★搞笑的动画人物会集一堂，原本在漫画杂志中连载的大人气作品《忍者万丸》以"对象年龄是 6～28 岁"为号召，由 ENIX 公司预定在 12 月中旬 SS 上发行。

★由角川书店与 ESP 合力发行的《LUNAR～永恒之蓝》也预定以 RPG 形式在 SS 上出现，日期未定。

★BANDAI 发行的《机动战士高达～姬兰的野望》将以 SLG 形式出战土星，日期未定。

★另一部有关"LUNAR"的作品《魔法学园～LUNAR！》在 11 月也将以 RPG 形式让光环上再度闪耀这颗璀璨明星。

★曾在 PS 上一度也小露锋芒的 3D FTG 作品《ZERO DIVIDE》，将在 11 月以《ZERO DIVIDE～最终征战》为题让这群机械战士继续在 SS 上征战。

★TAITO 在 PS 上的 3D FTG 作品《超能力大战》会于今冬在 SS 上再显它们的超凡能力！

★SEGA 公司的 ACT 作品《救火奇兵》将预定今年在 SS 上出发，救火去吧！！

★ASPECT 公司作品《盖亚繁衍者》以 SLG 形式预定于 11 月在 SS 上发售。

★光荣公司的"战略级 SLG"作品《水浒传·天导一〇八星》预定今年 12 月在 SS 上再掀梁山风暴。

★TAKARA 公司在 SS 上预定 12 月推出的 ETC 作品《阿尔卡那风暴》，画面很诡异啊。

★11 月 27 日，也许是"新世纪少年战史" FANS 们高兴的日子，由 GAINAX 出品的《贞本义行·插画集》为题的"数字画集"。软件收录了著名插画家贞本义行的包括《新世纪少年战史》、《不思议之海》等作品的著名插画将于这日发行。

★EAV 发行的 STG 作品《战斗 GAREGGA》，作为街机人气作品移植至 SS 上的火爆节目登场。

★发售日未定作品

●BANPRESTO、《超级机器人大战 F～完结篇》(暂定名)、S·RPG

●GAME ARTS、《GUNGRIFFON Ⅱ》(杀戮鹫狮Ⅱ)、STG

PS 作品预报 BILLBOARD

★史克威尔大举入驻 STATION 作品：

①《异度装备》(RPG，预定今冬)

②《陆行鸟之不思议的迷宫》(RPG，预定今冬)

③《双界仪》(3D FTG，预定今冬)

④《EINHÄNDER》(STG，预定今秋)

★SLG 作品，由东北新社和东映 VIDEO 出品的《欢乐饭店》预定将于 11 月 27 日在 PS 上发售。

★被称为新机轴 RPG 作品《阿森西亚～魔杖的咒缚》将在 PS 上登场。

★TAKARA 的著名 3D FTG 作品《斗神传》将以《斗神传·卡片搜索》为题，以 TAB 形式预定 11 月进军 PS。

★CAPCOM 的标志人物之一的洛克人此次会以 3D STG＋ACT＋RPG 的特殊形式，以《洛克人 NEO》为题年末在 PS 上出现。

★BANPRESTO 制作的一款 3D FTG 作品《临界打击》将预定在 11 月发行。

★曾经一度以其恐怖玄疑的气氛闻名的《OVER BLOOD》也预定在 98 年春推出这款 3D AVG 的第 2 集了，仍由 RiverhillSoft 发行。

★SCE 出品，A·RPG 形式的《格兰斯托利姆传记》预定在 11 月发行。

★SCE 出品的 RAC 形式的《保时捷挑战者》预定于 9 月 25 日发行，不知出刊时它发行了没有，名车发烧友们行动吧！

★以 ACT＋AVG 形式登场的由 CORE DESIGN 发行的《盗墓者 2》预定明年 1 月发行。

★由日本椰子发行的 3D STG 作品《死亡青空》预定 10 月入驻 PS。

★《名车列传·最伟大的 70 年代》预定 12 月以 RAC 形式登场，由 EPOCH 社发行。

★由 TAKI 工房出品的《战斗王者》的 FTG 作品将于 11 月在 PS 上发行。

★以《最终幻想Ⅶ·国际版》为题的 RPG 作品将以英文版的形态于 PS 上再度显示"太空战士"7 代的震撼力，比起早先的《最终幻想Ⅶ》，此版本多了一张光盘，此张名为"完美指南"的 DISC 详细介绍了许多以前从未公开的设定资料集。还可以使用以前的记录哦。(10 月 2 日由 SQUARE 发行)

★光荣的 SLG 作品《信长的野望·将星录》预定 11 月 27 在 PS 上发行。

★猛一看有些《前线任务》味道的 SLG 作品《耐克塔利斯》(音译、暂定名)预定 98 年 1 月下旬发行，同时也会出 4M 的 GB 版本哦。

★由 Tears 发行的 RAC 作品《SCREAMER 2》(97 赛手、暴叫一族 2)也将 PS 上开始火爆飙车，PC 迷们不再得意了吧！

综合广播站

★N64 将发行以《迪迪金刚赛车》为题的 ACT 作品，预定 12 月发行，容量 64M。

★《街霸Ⅲ》的第 2 集《街霸Ⅲ·二度冲击～巨人的攻击》已于 9 月 9 日在日本的街机中心登场，多了 2 名身躯庞大的巨人，旧人物也加入了新招，在超杀中还加入了被称为"EX 必杀技"的 SUPER ARTS。

★GB 上颇受欢迎的《GB 长廊》的第 2 集将预定 9 月 27 日发行，全部是 ACT 类型的。

★SNK 的最新的格斗作品《幕末浪漫·月华的剑士》标榜剑术 2D 格斗，欲夺"侍魂"风头？不晓得它是否真能再创 FTG 的新高峰？

★"㊣"之第 4 章(续 8 期)(97.6)除《兰古瑞萨Ⅰ&Ⅱ》(PS)及《SIDE POCKET 3》(SS)、《街霸 EX PLUS α》(PS)、《弧光少年——怪物游戏》(PS)外已准时发售外，其余作品均按预定时间或延期发售。

兰古瑞萨Ⅳ

秘技情报 一举公开

在攻略之前首先要说明一点，"LANGRISSER"的正确译名应是"兰古瑞萨"，并非已经叫熟的"梦幻模拟战"。本刊自《97秘技宝典》和近期月刊已改为准确译名，请大家留意。



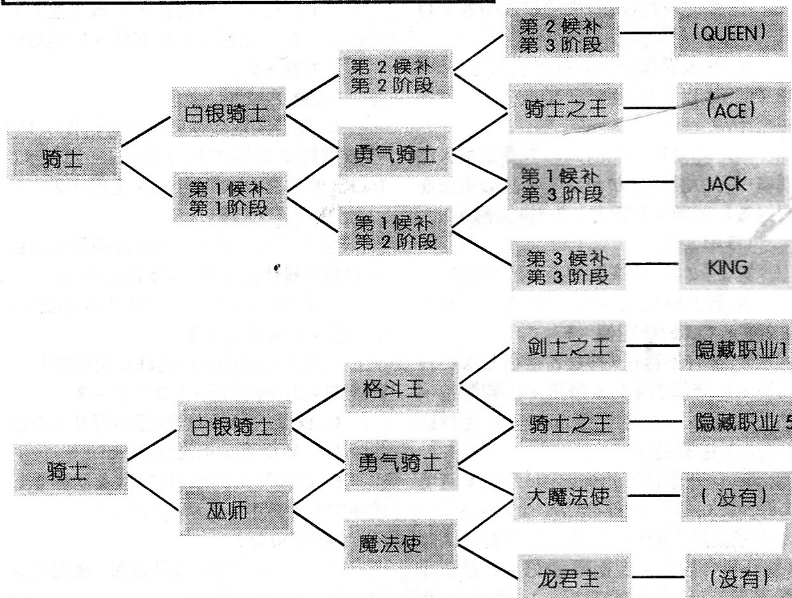
SS	厂商:NCS	类型:S·RPG
	发售日:8月1日	

初始部分的问题回答决定着主人公的成长方向

在游戏开始前，首先会象前两集一样有一个设定主角初期能力值的部分。这会大大影响主角的发展方向，希望朋友们认真阅读。

候补表

	候补A	候补B	候补C	候补D
第1阶段	A近卫兵	B飞鹰君主	C巫师	
第2阶段	A格斗士	B龙骑士	C魔法使	D神圣斗士
第3阶段	A魔剑王	B龙君主	C大魔法使	D圣者



第1问：这里会决定出主角两种隐藏职业的出现位置，但必须和第2问配合才能产生效果。

"从以下的4枚纸牌中选出两枚"

A、ACE(**エース**)；令主角转职表中出现隐藏职业

B、JACK(**ジヤツク**)；令主角第1候补的隐藏职业有效

C、QUEEN(**クイーン**)；令主角第2候补的隐藏职业有效

D、KING(**キング**)；令主角第3候补的隐藏职业有效

第2问：这里的选择顺序会决定出第1～3候补的位置，至于候补名单则可参照上面提到的"候补表"。

"那么，从以下各项中顺序选择你所喜欢的东西吧"

A、"苍翠的夏之高原(绿丰**かな**夏**の**高原)"

B、"夏日苍蓝色的天空(青**くすみき**つた夏**の**空)"

C、"气氛调和的房间(落**ち**着**いた**雾围气**の**部屋)"

D、"被雾所包围的美丽山岳(雾**にか**すむ美**しい**山岳)"

第3问："在以下的3者之中，你认为什么是作为一个英雄最必要的?"

A、温柔(优**しさ**):妮露 友好+1;丝法莲露 友好+1;安祖莉娜 友好+1;茜妮娜 友好+1;妮丝迪 友好+1;结盟值-2

(接第4—1问)

B、勇气:判断+1;A修正+1

(接第4—2问)

C、力:力量+2;守备力+1

(接第4—3问)

第4—1问:在战斗的前夜，你不得不和你的恋人告别，若是哥哥你的话会怎样做?

A、告诉她不用担心(心配**しないよう**に励**ます**):智力+2;MP上限+2

(接第5—1问)

B、温柔地紧抱着她(优**しく**抱**きしめ**る):魔法FORCEHEAL 1;MP上限+1

(接第5—2问)

C、什么也不说而静静地离去(何**も**言**わずに**默**つて**立**ち**去**る**):妮露 友好-1;炎耐性+3冷耐性+3;雷耐性+3;风耐性+3;地耐性+3圣耐性+3;精耐性+3;物耐性+3

(接第5—3问)

第4—2问:你认为勇气是由怎样的心所产生出来的?

A、爱:妮露 友好+1;丝法莲露 友好+1;安祖莉娜 友好+1;茜妮娜 友好+1;妮丝迪 友好+1;结盟值-1

(接第5—2问)

B、坚强的意志(强**い**意志):炎耐性+2;冷耐性+2;雷耐性+2;风耐性+2;地耐性+2 圣耐性+2;精耐性+2;物耐性+2;M修正+2 智力+1

(接第5—3问)

C、自我牺牲(自己牺牲):守备力+2;结盟值-1

(接第5—4问)

第4—3问:你认为什么是力量?

A、聪明的头脑(聪明**な**头脑):智力+4;MP上限+2

(接5—1问)

B、极高的战斗能力(高**い**战斗能力):A修正+1;D修正+1

(接第 5—4 问)

C、坚强的精神力(强い精神力):炎耐性+2;冷耐性+2;雷耐性+2;风耐性+2;地耐性+2 圣耐性+2;精耐性+2;物耐性+2;M 修正+2 MP 上限+1

(接第 5—3 问)

第 5—1 问:从以下之中选出最能引起你兴趣的东西。

A、财富与权力(富と权力):长剑 LONGSWORD;资金额+50;结盟值+1

B、永远的美(永远の美):妮露 友好+1;丝法莲露 友好+1;安祖莉娜 友好+1;茜妮娜 友好+1;妮丝迪 友好+1

C、失去了的知识(失われた知识):智力+1 MP 上限+3;魔法 ZONE

B、霸者之战术(霸者の战术):A 修正+1 D 修正+1

(接第 6—1 问)

第 5—2 问:那么,你认为爱是什么?

A、互相给与的东西(与え合うもの):魔法 CURE :MP 上限+1;妮露 友好+1;安祖莉娜 友好+1

B、应份的效劳(奉仕するもの):炎耐性+2;冷耐性+2;雷耐性+2 风耐性+2;地耐性+2;圣耐性+2;精耐性+2;妮丝迪 友好+1

C、是一种接受(受けるもの):守备力+1;丝法莲露 友好+1;茜妮娜 友好+1

D、欺骗(まやかし):力量+1;守备力+1;精耐性+2;妮露 友好-1;丝法莲露 友好-1;结盟值+1

(接第 6—1 问)

第 5—3 问:你突然遇上了怪物,你认为这时怪物是采取着什么态度的呢?

A、怀着杀意(杀意を持って身构えている):力量+2;妮丝迪 友好-1;结盟值-1

B、害怕着(怯えている):A 修正+2

C、采取友善的态度(友好的な态度をとる):妮丝迪 友好+1;结盟值+1

D、怀着戒心而来(警戒してこちらをうかがう):D 修正+1;M 修正+2

(接第 6—1 问)

第 5—4 问:哥哥你认为男人是什么?

A、是拥有包容一切的爱的人(全てを包み迁む爱を持つ者):妮露 友好+1;丝法莲露 友好+1;安祖莉娜 友好+1;茜妮娜 友好+1;妮丝迪 友好+1;结盟值-1

B、燃烧着自己生命的人(热き魂をほとばしらせる者):判断+1;炎耐性+1;精耐性+1;圣耐性+1;物耐性+1

C、拥有钢铁般肉体的人(钢のごとき肉体を持つ者):守备力+1;技能 金属铠装备

D、让你看男人的证据(男の证を见せる):力量+2;技能 剑装备

(接第 6—1 问)

第 6—1 问:在以下的 4 者之中,哥哥你认为哪一个是你的长处?

A、决断力(决断力):判断+2;指挥能力+1

(接第 7—1 问)

B、公正(公正さ):佣兵数上限+1;D 修正+1:结盟值-1

(接第 7—2 问)

C、战斗能力(战斗能力):力量+1;守备力+1;A 修正+1

(接第 7—3 问)

D、知识(知识):智力+3;MP 上限+3;M 修正+2

(接第 7—4 问)

第 6—2 问:那么,相反短处是什么?

A、决断力(决断力):判断-2

B、公正(公正さ):D 修正-1;结盟值+1

C、战斗能力(战斗能力):力量-1:守备力-1

D、知识(知识):智力-3;M 修正-2

(此后的问题会按第 6—1 问的回答而决定)

第 7—1 问:哥哥你现在是军队的司令官。假如你受到敌人的突袭时会怎样?

A、后退来重整军势(后退し、体势を立て直す):MV 修正+1;MV+1

B、即时进行反击(即座に反击をかける):力量+2;A 修正+1

C、在该处作防卫战并重整军势(その场で防战し、体势を立て直す):魔法 HEAL1;MP 上限+2

D、即使花一点时间亦去调查敌人的规模(多少时间がかかつても敌の规模を调べる):判断+1:智力+2:MP 上限+1

(接第 8 问)

第 7—2 问:你认为神是在哪里的?

A、天上界(天上界):圣耐性+3;智力+2 魔法 CURE;结盟值-1

B、神并不存在(神など存在しない):力量+1;守备力+1;A 修正+1;物耐性+3;妮露 友好-1;茜妮娜 友好-1;妮丝迪 友好-1;结盟值+1

C、存在于天下万物之中(万物すべてに宿っている):智力+3;MP 上限+3

D、老子就是(俺样):力量+2;守备力+2;A 修正+1;智力-2;妮露 友好-1;丝法莲露 友好-1 安祖莉娜 友好-1;茜妮娜 友好-1;妮丝迪 友好-1;结盟值+2

(接第 8 问)

第 7—3 问:假如哥哥你得到了难以想象的力量,你会干什么?

A、将大陆统一(大陆统一を行う):力量+1;A 修正+1;结盟值+1;资金额+20;妮丝迪 友好+1

B、维持和平(平和を维持する):纹章;结盟值-1;安祖莉妮 友好+1 茜妮娜 友好+1

C、消遥自在地生活(气ままに生きる):智力+4;资金额+30;丝法莲露 友好+1

D、与平常没有改变(いつもと变わらない):判断+1;守备力+1;妮露 友好+1

(接第 8 问)

第 7—4 问:若有以下的三本书而只能看一本的话,哥哥你会看哪一本呢?

A、神学书(神学书):魔法 HOLY-BREATH;圣耐性+3:结盟值-1;MP 上限+1;智力+1

B、恋爱物语(恋爱物语):妮露 友好+1 丝法莲露 友好+1;安祖莉娜 友好+1;茜妮娜 友好+1:妮丝迪 友好+1

C、战记(战记):A 修正+1;D 修正+1;指挥能力+1

(接第 8 问)

第 8 问:若然要哥哥你率领军队的话,你认为怎样的军队是最理想的?

A、少数精锐(少数精锐):佣兵数上限-1;A 修正+1;D 修正+1;M 修正+1

(接第 9—1 问)

B、个别力量虽弱,但却是大部队(个人の力は弱くても大部队):佣兵数上限+2

(接第 9—1 问)

C、作为指挥官的自己非常强(指挥官である自分が非常に强い):力量+2;守备力+1;炎耐性+2;冷耐性+2;雷耐性+2;风耐性+2;地耐性+2;圣耐性+2;精耐性+2;物耐性+2

(接第 9—2 问)

D、能忠实地服从自己指挥的部队(自分の指挥に忠实に从う部队):魔法 ATTACK1;魔法 PROTECTION1;MP 上限+2

(接第 9—2 问)

第 9—1 问:那么,创造最强部队所必要的能力是什么呢?从以下选出来吧。

A、高昂的志气(高い志气):A 修正+2 D 修正+2:M 修正+2

B、优越的机动力(优れた机动性):指挥能力+2;MV 修正+1;D 修正-2

C、铁壁的守备力(铁壁の守り):D 修正+2 M 修正+4;魔法 RESIST

D、粉碎敌人的破坏力(敌を粉碎する破坏力):A 修正+2:MV 修正+1

(接第 10 问)

第 9—2 问:在战斗开始时,哥哥你认为以下什么是必要的?

A、丰富的战术知识(丰富な战术知识):智力+3;MP 上限+2;魔法 SLEEP

B、冷静的判断力(冷静な判断力):判断+3;MV+1

C、非比寻常的战斗能力(并外れた战斗能力):力量+3;守备力+1;炎耐性+4;冷耐性+4;雷耐性+4;风耐性+4;地耐性+4;圣耐性+4;精耐性+4;物耐性+4

(接第 10 问)

第 10 问:呃、呃!哥哥所喜欢的类型(女孩子)是哪种?

A、天真烂漫的少女(ちょっぴり甘えん坊で元気な少女):妮露 友好+2;丝法莲露 友好-1;安祖莉娜 友好-1;茜妮娜 友好-1;妮丝迪 友好-1

B、外表坚强但其实内心寂莫(一见しっかりしてるが、寂しがりや):妮露 友好-1;丝法莲露 友好-1;安祖莉娜 友好+2;茜妮娜 友好-1;妮丝迪 友好-1

C、令人担心而令你想保护的女性(危なっかしくて守ってあげたい女性):妮露 友好-1;丝法莲露 友好+2;安祖莉娜 友好-1;茜妮娜 友好-1;妮丝迪 友好-1

D、年纪较大的温柔女性(年上の优しい女性):妮露 友好-1;丝法莲露 友好-1;安祖莉娜 友好-1;茜妮娜 友好+2;妮丝迪 友好-1

E、刚强但可靠的姐姐型(气が强いが、しっかりなてるさんタイプ):妮露 友好-1;丝法莲露 友好-1;安祖莉娜 友好-1;茜妮娜 友好-1;妮丝迪 友好+2

(接第11问)

第11问:最后的问题是假如哥哥要战斗的话,会是为了什么而战的呢?

A、为得到想要的东西(欲しいものを得るため):力量+2;守备力+1;A修正+1

B、为了保护最重视的东西(大切なものを守るため):"魔法 HEAL1;妮露 友好+1;丝法莲露 友好+1;安祖莉娜 友好+1;茜妮娜 友好+1;妮丝迪 友好+1

C、为了复仇(复仇のため):力量+3;A修正+2;结盟值+1

D、不想为自卫以外而战(自卫以外の战いはしたくない):守备力+1;炎耐性+1;冷耐性+1;雷耐性+1;风耐性+1;地耐性+1;圣耐性+1;精耐性+1;物耐性+1;D修正+1;M修正+2　结盟值-1

隐藏宝物位置简介

地图座标是由版面左上开始计算

第1关

地图座标(31、30)

"炎の魔人をこめた水晶"

炎之宝珠

"锻え拔かれた肉体を持つ男"

AT+2

"风のように走る自分"

增速鞋

"回のイメージも浮かばない"

无

地图座标(15、34)

"周围に落ちているごみを舍てる。"

MP上限+1

"ゴミの中に手を入れてみる。"

小刀

"臭いから何もしない。"

无

第2关

地图座标(2、4)

"掘ってみる。"

星之耳环

"しっかり踏み固める。"

无

第4关

地图座标(3、6)

"大声を张り上げて歌ってみる。"

无

"そっとしておく。"

知力+1

"蹴飞ばしてみる。"

无

地图座标(14、1)~(9、1)

"长细い箱"

WAND 魔杖

"正方形の小箱"

金 400P

"ちょっと、考えさせて欲しい。"

无

地图座标(9、60)~(16、60)

"平たい箱"

劲练

"正方形の小箱"

金 400P

"ちょっと、考えさせて欲しい。"

无

此座标之道具与(14、1)~(9、1)之道具只能选其中之一

第5关

地图座标(3、6)

"大声を上げて惊かす。"

无

"水をかけてみる。"

无

"パンくずを川に投げてみる。"

无

"パンくずを手に垂せて差し出す。"

古代之石

第6关

地图座标(13、27)或(14、27)

"岩を踏む。"

"东の岩"

MAIN GAUCHE

"西の岩"

金 100P

"南の岩"

魔法抵抗修正+2

"北の岩"

无

"中央で祈る。"

"炎耐性+1"、"冷耐性+1"、"地耐性+1"、"风耐性+1"、"雷耐性+1"、"圣耐性+1"、"精耐性+1"、"物耐性+1"、

"中央で足踏みをする。"

增速鞋

地图座标(2、2)

"つまみ食いする。"

"真つ赤な肉料理"

炎耐性+2

"フルーツサラダ"

雷耐性+2

"こはく色のハチミツ"

精耐性+2

"テザートのかき水"

冷耐性+2

"巨人が泪ってくるまで待つ。"

怪力神之棍

第7关

地图座标(18、14)或(20、16)

传意之镜

地图座标(2、23)或(4、25)

KRIS

地图座标(24、35)或(26、37)

金 500P

地图座标(28、4)或(30、6)

圣王之护符

地图座标(32、4)或(34、6)

古代之石

地图座标(4、4)~(6、6)

魔法比坚尼

第8关

地图座标(1、3)

"うす污れた带"

雷神力带

"石ころ"

古代之石

"ゴミはいらない"

无

第9关

地图座标(11、5)或(11、6)

只限主角

"部队を强くしたい。"

圣王之护符

"正しい心を得たい。"

圣魔法耐性+10

"女性の心をつかみたい。"

"ミエルファニール"

丝法莲露友好值+1

"アンジエリナ"

安祖莉娜友好值+1

"レイチエル"

妮露友好值+1

"セレナ"

茜妮娜友好值+1

"今は何もいらない。"

无

地图座标(41、5)或(41、6)

只限主角

"魔力を强くしたい。"

冕
"魔法の効果を强くしたい。"
魔法修正 + 1
"正しい心を得たい。"
圣魔法耐性 + 10
"今は何もいらない。"
无
·此座标道具与(11、5)或(11、6)的道具只能选其中之一

第 11 关
地图座标(12、35)或(13、36)
"男性专用"
金 200P
"女性专用"
天女之羽衣
"男女兼用"
水晶棒

第 12 关
地图座标(28、5)
"この大地に生きる者はみな平等てあるか?"
"はい" COUNTER + 1
"いいえ" COUNTER ± 0
"规则、约束は破られるためにあるか?"
"はい" COUNTER ± 0
"いいえ" COUNTER + 1
"いかなる时も强き者は弱き者を守ら、また弱き者は强き者に助けをこわねばならないか?"
"はい" COUNTER ± 0
"いいえ" COUNTER + 1
"自分の梦を实现するためとはいえ、他人の迷惑を行ってはならない。"
"はい" COUNTER + 1
"いいえ" COUNTER ± 0。
"COUNTER + 4"
大地之铠
"COUNTER + 2 ~ + 3"
古代之石
地图座标(41、18)
"引っ张ってみる。"
"自分が早く走れるように。"
MV + 1
"佣兵が早く走れるように。"
MV 修正 + 1
"穴をふさく。"
无
"水を入れてみる。"
无

第 13 关
地图座标(14、27)
"手折ってみる。"
无
"じっと见ている。"
无
"根元を掘ってみる。"
古代之石
地图座标(49、3)
"歌ってみる。"
"安祖莉娜或丝法莲露的时候"
冕
"妮露的时候"
纹章
"其他人物时"
小刀
"ノックしてみる。"
"在 SCENARIO 8 见过侏儒族时"
金 1000P
"没有在 SCENARIO 8 见过侏儒族时"
"ここは危ないですよ。"
金 1000P
"别に……。"
无
"用などない。"
无
"蹴飞ばしてみる。"
无

第 14 关
地图座标(31、40)
"バカじゃないの?"
无
"いよ、美少年!"
指挥能力 + 1
"死ぬまでやってろ!"
"由烈崎说话时"
烈崎的指挥能力 + 1
"其他人物时"
无

第 15 关
地图座标(17、45)
"默って立ち去る。"
金 500P
"花を引き拔こうとする。"
袍
"ケンカ腰で返事をする。"
AT—1
"すなおこ谢る。"
无

第 17 关
地图座标(11、30) 只限主角
石中剑

分支条件一览表

A 路线

1) 在 SCENARIO - 17 开战前，当其他人问你对同盟的看法时选"赞成"。

如果到此时为止的结盟值在 95 以下，那么在这问题时会自动回答"反对与魔族结盟"，在这情况下要往 A 路线的话，丝法莲露及安祖莉娜的友好度便必须在 109 以下，否则将会自动前往 C 路线。

2) 在 SCENARIO—20A 战斗结束后，在剧情部分中选择"その女魔术士を信じる。"

B 路线

1) 即使胜利条件是"敌之全灭"以外的版面中亦尽可能全灭敌人，令结盟值上升。

2) 在 SCENARIO—20 战斗结束后，先在剧情部分选择"お前を信じるよ"，然后再于荷西鲁引诱你成为同伴时选"停滞はいけない"。

如果结盟值达到一定程度以上(112 以上)，则自动会回答"停滞はいけない"前往 B 路线，相反若过低(104 以下)便会自动回答"满足于这世界(この世界に满足している)"而前往 A 路线。

C 路线

1) 在 SCENARIO—12 开战前的剧情部分中，当安祖莉娜问你时选择"どうしてそれを?"，发生在迷之森林的事件。

2) 在 SCENARIO—13 ~ 15 之间，在战斗部分让安祖莉娜与艾美莉进行一次以上的直接战斗。

全道具一览

长剑系
MASIYANSWORD(メサイヤンソード)
AT - 4、DF - 2、A 修正 - 2、经验值 2 倍
长剑 LONGSWORD(ロングンード)
AT + 4
大剑 GREATSWORD(グレートンード)
AT + 5
冰之刃 ICEBLADE(アイスブレード)
AT + 5
GRAM(グラム)
AT + 6、对龙属性时 AT + 11
石中剑(エクスカリバー)
AT + 7、DF + 1
LANGRISSER(ラングリッサー)
AT + 8、DF + 1、各魔法耐性 + 10
艾哈撒(アルハザード)
AT + 9、DF + 1、各魔法耐性 + 10、战斗后有 2 5% 机率发动 HP 吸收或 MP 吸收。

短剑系
小刀 KNIFE(ナイフ)
AT + 1
MAIN GAUCHE(マインゴーシユ)
AT + 1、DF + 1
GLADIUS(グラディウス)
AT + 2
KRIS(クリス)
AT + 3、各魔法耐性 + 5

槌系
铁哑铃(铁アレイ)
AT + 1、MV - 1、召唤用道具
棍棒(こん棒)
AT + 2
FLAIL(フレイル)
AT + 3
流星槌 MORNINGSTAR(モーニングスター)
AT + 4
怪力神之棒(ダグザのこん棒)
AT + 6

雷神之槌(ミヨッルニル)
AT+7、雷耐性+15、召唤用道具
斧系
手斧(手斧)
AT+2
战斧 BATTLEAXE(バトルアックス)
AT+5
恶魔斧 DEVILAXE(デビルアックス)
AT+7、DF-4、MV-1、圣耐性-15
古代之斧(ルーンアックス)
AT+8、各魔法耐性+5、MV-1攻击后25%机率发动封术魔法
骑枪
骑兵枪 LANCE(ランス)
AT+5
血之骑枪 BLOODYLANCE(ブラッディランス)
AT+3、圣耐性-10、攻击命中时会有HP吸收
炎之骑枪 FLAMELANCE(フレイムランス)
AT+6
龙骑士的骑枪(龙骑士の骑枪)
AT+7
魔炎枪(ズフタフ)
AT+8
杖系
木杖(スタッフ)
AT+1、魔法射程距离+1
WAND(ワンド)
知力+5、魔法射程距离+2
巫师杖(ウィザードロッド)
AT+1、知力+5、魔法射程距离+4
灼热之杖(灼热の杖)
AT+2、知力+8、各魔法耐性+5、魔法射程距离+4、召唤用道具
龙王之杖(龙王の杖)
AT+3、知力+8、各魔法耐性+5、魔法射程距离+4、魔法范围+1
爪系
军刀爪(サーベルクロー)
AT+4
杀人爪(キラークロー)
AT+6
弓系
短弓 SHORTBOW(ショートボウ)
AT-2、DF-1、MV-1、间接攻击3格
妖精弓 ELFINBOW(エルブン・ボウ)
AT-3、DF-3、MV-2、间接攻击5格
幻惑之弓(まどろみの弓)
AT-4、DF-5、MV-2、间接攻击8格
阿提密斯之弓(アルテミスの弓)
AT-2、DF-7、MV-3、间接攻击10格、攻击目标是指挥官时有25%机率发动混乱魔法
半身甲系
铁片甲(プレートアーマー)
DF+5、MV-2
骑士铠甲(ナイトプレート)
DF+5、MV-1
斗魂甲(オーラプレート)
DF+5、精耐性+5
装甲服(アサルトスーツ)
AT+10、DF+10
铠系
大地之铠(大地の铠)
DF+2、MV-1、冷耐性+8、地耐性+12、指挥官命令前10%机率发动回复力量1
锁链甲(チェインメイル)
DF+3、MV-1
龙片甲(ドラゴンスケイル)
DF+3、炎耐性+12、冷耐性+5
艾利亚斯之铠(アエネアスの铠)
DF+4
盾系
斗魂盾(オーラシールド)
DF+3、各魔法耐性+2
古代力量(ルーンフォース)
DF+4、各魔法耐性+3
皮革铠系
硬皮甲(ハードレザー)
DF+2
服装系
凡士林(ワセリン)
炎耐性-5、召唤用道具
袍(ローブ)
DF+1、各魔法耐性+2
雷神力带(メギンギョルズ)
DF+1、AT+5%、召唤用道具
魔法比坚尼(マジカルビキニ)
DF+1、各魔法耐性+10
梦纪袍(ミラージュローブ)
DF+2、除圣耐性外各魔法耐性+5
天女之羽衣(天女の羽衣)
DF+2、各魔法耐性+8、召唤用道具
暗之法衣(暗の法衣)
DF+3、除圣耐性外各魔法耐性+10(连佣兵)、圣耐性-10(连佣兵)、召唤用道具
女神之裙(女神のドレス)
DF+2、各魔法耐性+8(连佣兵)、解毒能力(SKILL)、召唤用道具
装饰品
冕(ティアラ)
知力+5、魔法射程距离+2、魔法范围+1、MP+12
皇冠(クラウン)
指挥范围+2、A修正+3、D修正+2
龙王之冠(龙王の冠)
知力+5、A修正+5、D修正+2、炎与冷耐性+8、召唤用道具
十字架(クロス)
D修正+1、除圣耐性外各魔法耐性+2(连佣兵)、圣耐性+5(连佣兵)
精灵石之指轮(精灵石の指轮)
知力+5、MP+6、除圣&物耐性外各魔法耐性+10(连佣兵)
水晶棒(クリスタルアンク)
DF+1、D修正+1、除圣耐性外各魔法耐性+5(连佣兵)、圣耐性+8(连佣兵)、命令前10%机率发动防御1魔法
星之耳环(スターピアス)
魔法范围+1、各魔法与召唤魔法消耗MP降至75%。
靴系
增速鞋(スピードブーツ)
MV+2(连佣兵)
饰物
颈链(ネックレス)
指挥范围+2、D修正+1、雇用佣兵数+1
纹章(アミュレット)
各魔法耐性+20(连佣兵)
霸王之首饰(霸王の首饰り)
A修正+2、D修正+2、可雇用佣兵数变成4
古代之石(ルーンストーン)
LV10时回复至最初的转职，但能力可维持
魔术系
宝珠(オーブ)
MP上限提高50%
圣杯(タリスマン)
A修正+3、D修正+1、圣&精耐性+5
炎之宝珠（炎のオーブ）MP上限提高50%、魔法射程+1、炎耐性+20
圣王之护符(圣王の护符)
知力+13、D修正+3、圣&精耐性+10(连佣兵)
天使之羽根(天使の羽根)
A修正+3、D修正+2、各魔法耐性+15(连佣兵)、召唤用道具
神圣指环(ホーリーリング)
魔法射程+2、魔法范围+1、MP+10、A修正+2、除圣耐性外各魔法耐性+15(连佣兵)、圣耐性+20(连佣兵)、召唤用道具
血之盟约(血の盟约)
A修正+4、D修正+2、知力+8、除圣耐性外各魔法耐性+20(连佣兵)、圣耐性-20(连佣兵)、召唤用道具

小秘技

巧妙的装备法：即使是一些本来不可装备的道具，只要是持继地装备着便不会有问题。

例如水兵本来是不能装备“增速鞋”的，但只要在之前的职业时装备了增速鞋，便可继续装备下去，不过一旦解除便不能再度装备了。

选关秘技：在游戏中读取记录的画面中，对准前三个选项中的任意一个，顺序按L·Y·→R·R·A即可。不过只能选择已经通过并记录下来的关。

选听音乐：在“PRESS START BUTTON”的画面中，顺序按A、Z、Y、X、A、Z、X、Y即可。

责编：PERFECT

次世代天空

光明力量Ⅲ·剧本1

光明再现 力量永存

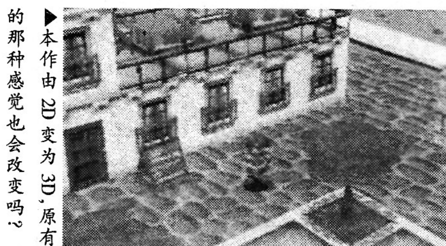
如果说“光明力量”在国内有十几万拥趸，恐怕一点儿也不过。的确，它太有名、太受欢迎了。正如这几天编辑们刚刚说为什么土星还不出其续作之时，唰，一道电光闪过，这款开发度已达60%的“Ⅲ”就展现在眼前了。

SS	厂商 SEGA&SONIC	类型 S·RPG
	媒体 CD-ROM	发售日 预定12月

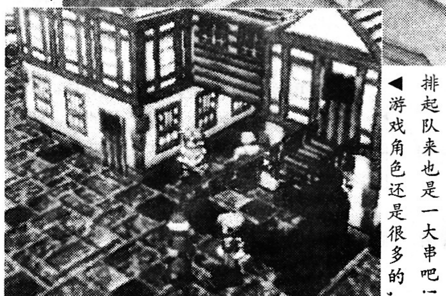


在大家的热切企盼下，Ⅲ代即将登场！

看到这篇文章的题目，大家也许会觉得奇怪，“剧本1”是什么意思？其实，“光明力量Ⅲ”是由3部作品构成，12月发售的就是第一部分，称为“剧本1”。另外的“剧本2”和“剧本3”将预定由明年春天和夏天发售。



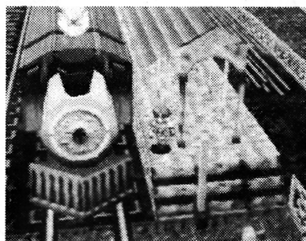
▶本作由2D变为3D，原有的那种感觉也会改变吗？



◀排起队来也是一大串吧！游戏角色还是很多的。

三部分的剧情是同步的

可以肯定的说，这三部作品的所描述的故事是不同的，所以主人公也是不同的。但这部作品在时间和空间上却是同步的，即主人公们共存于同一世界。这样，第1部主人公所作的事情就会影响到第2、3部的事件及人物。而且，当第一部的主人公遇到其他主人公时，是敌是友还要看是否性格相符，是否有利益冲突，是不是很象现实社会？



▲会在火车站遇到谁呢？也许会是个掌握关键的家伙吧！注意你的行动可能会对今后的故事产生很大的影响哦。



五名主要角色的介绍

目前，游戏的剧情——甚至序幕的剧情——仍不明，但从下面对五位角色的介绍中，大致可以了解到一些。在游戏的世界中，阿斯比尼亚共和国与泰斯托尼亚帝国是相互对立的，游戏的故事大概就因此而展开了吧！



●梅迪昂

泰斯托尼亚帝国的第三皇子，是戴米奈特皇帝与一民女所生。由于从小由平民母亲抚养，与贵族社会隔离，所以特权意识薄弱，并对贵族社会持批判态度。他的两个由皇妃所生的兄弟非常瞧不起他，不拿他当兄弟。

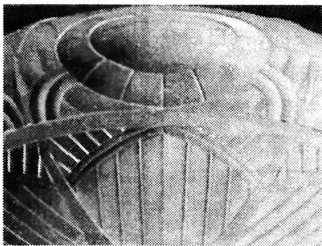


●辛比奥斯

这位手中持剑，背后背着盾的少年就是剧本1中的主角——辛比奥斯。他是阿斯比尼亚共和国小领主康拉德的长子，从小接受父亲平等理论的教育，非常厌恶帝国社会中那种地位不同制度下造成的不平等。当父亲病倒在床上时，他接替了父亲的职位，参加到反对不平等的斗争中去。精灵玛丝克琳和狐圈族的克瑞丝是他青梅竹马的随从。

在真实的 3D 世界中冒险

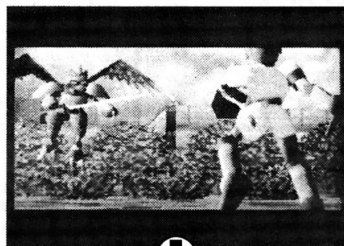
在制作了"光明圣柜"之后，SONIC 显然已经对制作完全 3D 的游戏有了一定的经验。这款游戏也是在完全 3D 的世界中进行的，背景、房屋、树林、人物，一切都是 POLYGON 组成的，而且视角可以随意变换，使空间感和立体感十分强。

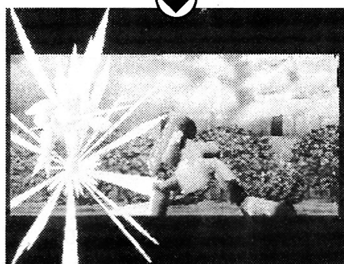

▲游戏中还会有大量 CG 动画。

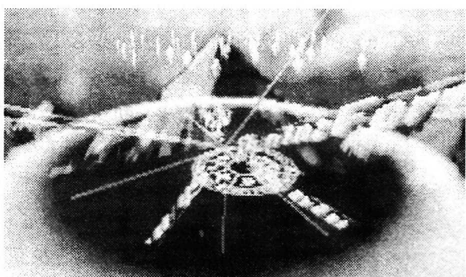
战斗也是在 3D 的世界中进行的

大家关心的战斗系统，我在这里可以向大家说："请放心吧！"本作的战斗系统继承了前作中大受欢迎的模式，而且完全变成了 3D 的世界，虽然更进一步的战斗画面还没有公布出来，但从现有的来看，也能感觉到那种大迫力了。

普通攻击的连续画面

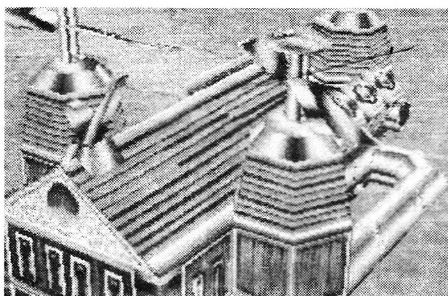

◀辛比奥斯准备攻击敌人了。注意背景丰富多了。

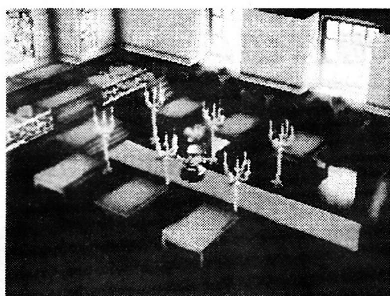

◀挥刀奋力一击，砍出的刀光象不象『街霸 ZERO』。


▶作为 RPG 要素之一的魔法，在本作中当然也会保留下来，同时也继承了前作的风格。

Ⅲ代的世界比前代更有现代感！

Ⅲ代中的世界基本上与前两代相同，以中世纪欧洲的人文景观作为大背景。所不同的是，游戏中还有从海底浮出的机械城、蒸气火车等中近代工业革命的产物，使游戏更有现代感。加上怪异的种族、绚烂的魔法等，这款游戏可说是空想科学与幻想世界的结合作品。


▲这个奇怪的机械装置，一看就知道是工业文明的产物，其实这类东西在Ⅱ代中已初露端睨了。


▲无论现实还是在本作中，教会都将继续存在下去，并发挥着巨大的作用。

●克瑞丝

同玛丝克琳一样从小同辛比奥斯一起成长并做为随从的狐圈族女僧侣。虽然与性格开朗的玛丝克琳是最好的朋友，但与她的性格正好相反，克瑞丝是个沉着冷静、很内向的女孩。



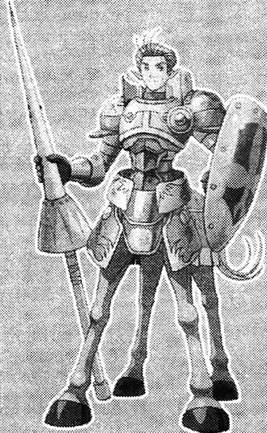
●玛丝克琳

从小就跟辛比奥斯在一起成长的精灵族女魔导士，是辛比奥斯的随从。她的性格开朗奔放，是辛比奥斯军中很重要的一员。另外，她同狐圈族的少女克瑞丝是好朋友。



●旦塔莱斯

优秀的半人马族，是康拉德军中首屈一指的骑士，为了支持代替生病的父亲而参战的辛比奥斯而存在。当他与年龄相仿的辛比奥斯相遇时，便一起决定为了获得共和国的元勋将军和领主的名誉和康拉德的理想而战。

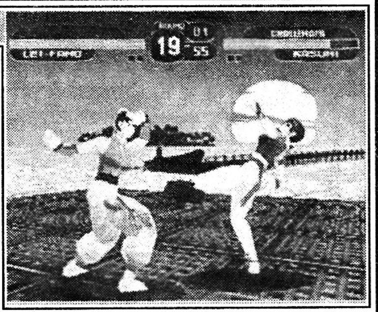


死或生

决斗胜负 生死之间

“DEAD OR ALIVE”这款游戏是TECMO经SEGA授权后用MODEL 2基板开发的，推出后获得了相当大的成功，抛开其极佳的操作感不提，单看那八名角色的个性，在多如牛毛的同类游戏中已是不俗，此番向家用机移植，倍受期待。

SS、PS　厂商：TECMO　类型：3D－FTG
发售日：97年10月9日可发售SS版



呈现高速推进1/60秒的高画质影像

这是一款强调角色魅力的格斗游戏，它与诸多华而不实的虚幻派3D－FTG相比，多了一份实打实的感觉，用TECMO在美国E3展上的一句话来说，这是“Pure Hands-On lethal Combat”，没有武器，没有魔术般的“移形换位“，只有拳脚一双。DEAD OR ALIVE，在公平的演武场中，任你选择，死生之间，岂容怠慢？！

本款游戏起用了两个CPU，将DSP运用在POLYGON画面及影像的处理上，并发挥出最强大效果。如同大家在“VF2”和“LAST BRONX”中所看到的一样，此次作品也成功地展现了60fps的超快速画面推进处理技巧。将DSP发挥至极限的计划，或许可说是SS的首度尝试吧！这一点从不断更新的角色、细腻的背景中大概不难了解。开发小组说：比街机版更为进步了。挑战动作灵活度及优美性的创举，应可说是SATURN 3D格斗的最高峰了。



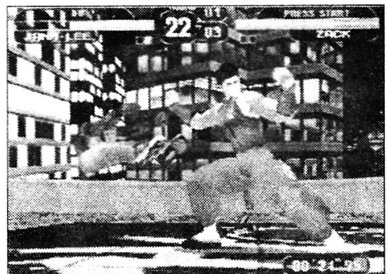
游戏中的人物具有鲜明的性格特征

这是笔者在街机上“练”过此游戏后印象颇深的一点。招式的华丽夺目并不意味着格斗游戏的必然成功，反而容易起到负面作用，人物也是一样，厂家无不希望游戏中的角色能得到玩家的“注目”，于是乎竭尽全力对角色进行包装，力图求“新”求“怪”，这样一来，猛一看还行，看多了就会觉得无甚新意，继而生厌，其实格斗人物还是贴近现实些更能受到玩家长久的喜爱，这一点SEGA公司的某游戏可以证明（仅管这比较难于达到）。那么怎样才能塑造出这栩栩如生的人物呢？



从“死或生”这款游戏中看，开发者在角色形象的绘制上是下了一番功夫的，人物的气质完全可从其外貌上看出，各角色都是平常人，穿平常衣，没有一丝一毫的刻意修饰，但是他们的面目表情却“隐约”反映出其内心所想，尽管他们当中有些人都穿着同样的名牌(？！)旅游鞋，却无法抹杀自己的个性——以上全是美工的功劳——大家可曾还记得SEGA某反映城市下层青年生活的持械格斗游戏中那个名叫黑泽的家伙？一眼望去，是否觉得其够COOL，够帅？一身西装，里面套件红衬衣，一双白皮鞋，头上系条带子，再来把木刀，仅此而已，“死或生”的美工也是将角色描绘得极朴素，却真实，显然，朴素不代表可笑。

另外一点，这部游戏各角色的个性从其格斗动作中也可很容易的看出来，尤其是那个叫JANN·李的比较瘦的年轻人，他练的功夫酷似截拳道，一举一动都充满力度感，与自身外型非常吻合，很有点李小龙的味道。再有就是名叫蒂娜的那位女摔跤手，确实是式如其人，她看上去不但一点也不凶狠，反倒像个阿姨般，使出的摔投技也是那么温文尔雅，令对手在不知不觉间即被“摆平”。在塑造人物型象的过程中，TECMO好像并没有在配音上花费太大的“心血”，而实际效果却异常出色，完全没有“取宠”之嫌。



话扯得有点儿远，但从中正可以看出一部优秀3D格斗游戏的制作是基于真实自然之上而非简单包装一下就能得到玩家的认同，街机犹为如此。

独特的格斗系统产生出复杂的战术

这里要提到的是名为“防卫姿势”的技巧，它是可以牵制打击技和投掷技的防卫系统，其正发挥着巨大的作用，首先是可以架开打击技的“双手平举防卫”，然后是对展开防御的对手施展的“抓举攻击”。在对打击技上虽占有一定优势，但在防卫中须小心反被投掷技打倒。



▲如果不能掌握各种型态的技巧与防御之间的关系，将很难在游戏中获胜。首先由基本知识开始了解。

『死或生』格斗系统相关图

打击

包含了打、踢对手等要素的打击技。从攻击到命中在某些情况下需要一定的时间，其有效范围也会因技巧的不同而有所不同。动作开始进行时则完全无法施展投掷技，但在攻击力发生前可以用抓举攻击，发生后就能用双手平举防卫来应付，可说是较为方便。

防御

可抵挡打击技，但对于抓举攻击和投掷技无效。由于可代替双手平举防卫，因此在看出了对手的动向后就可使用此技。

投掷

专门对付防御与姿势的技巧，但比起打击技或抓举攻击，效力稍微小了一些，而且，在打击技的动作发生后，投掷技就变得完全无效，在这项条件外，可转化为打击技，且依据不同的打击，还可连接其他投掷技。

姿势

遇到打击技时用双手平举防卫，在防卫时用抓举攻击比较有效，抓举攻击可与他技合用，双手平举防卫是连结受身技，但这些技巧都会因为使用不同的角色而引发出不同的后继动作，玩家须小心为上。

双手防卫姿势

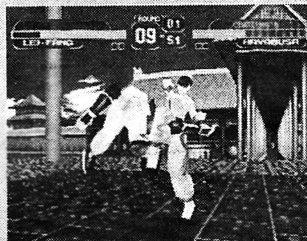
这是躲开对手攻击的技巧，在按键的同时生效，如果失败（如对手不出招时，或对手使的是想像外的招式），则一定会出现不同时间的硬直，而使对手有机可乘，因此应尽可能快速使出打击技，出招后双方的关系、位置和状态都会因技巧的不同而有所改变。



▲制止对手的攻击后，便可由我方取得有利状况。

抓举攻击姿势

性质上与投掷技相近，但是在攻击动作发生后，处于毫无攻击力状态下仍可和本技巧结合，而且，可运用的时机也较多，在双方稍微分开的空档即可马上使用。与投掷技一样，有二段、三段及组合技，如能全部加以结合，一定能给对手以重创。



▲相对于投掷技，最大的缺点是必须花很长的时间，才能将敌人抓住（技成立）。若说防御键的使用方法，是左右这游戏的重点，一点也不过份。

其他的系统

●取消投掷

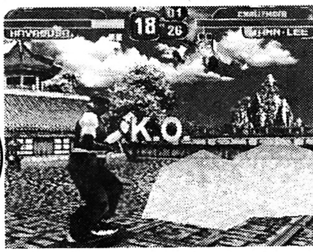
对于某些投技或防卫技，只要按 G(防卫) ＋P(拳)，或 G＋P＋K(脚)，即可使那些技巧无效，但难在要看准时机。

●受身

当角色掉到危险地带时，看准时机按下 H＋P＋K，即可避免引发爆炸，然后可利用空中组合技逃离该区，这是很重要的技巧，应熟练掌握，因为危险地带给玩家造成的伤害绝对是超乎想像的。

●危险地带

在各主场的周围是一个像网状物的地区，受到特定的打击技或投掷技攻击而从空中落到该区域将会引发爆炸，先是使角色掉血，然后伴随着咚的一声巨响，角色被反弹到高空中，若对手原来使的就是空中组合技，那后果可就真是不堪设想了。



▲K.O. 时死者被弹至超高空。

●连续投出（姿势）

可与一些特定的投掷技、抓举攻击技的第 2、第 3 技结合，以增加本技破坏的威力，但由于有取消投掷技的存在，所以此技未必一定能施展成功。



▲小霞的投技——飞燕逆落

街机轰动巨作，次世代移植乃盛事一桩！

片头CG动画其水平如何？

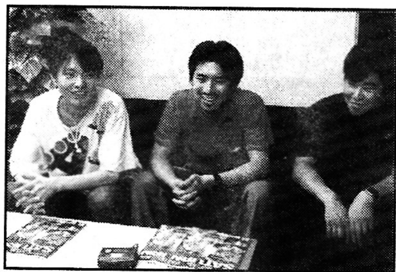
家用机只有一点比街机强，就算是MODEL 2这样的超级强力基板，总不大可能作它一段3D动画让正准备投币的玩家先欣赏一番，而家用机却可以很轻松地办到这点，作得好一些还能够得到玩家的大段赞美，似乎这比游戏性本身还重要，难怪厂家愈发看重之。这次TECMO的动画质素不低，其中的人物动作也更加精致，但是按国内玩家的打分标准(是被PS某游戏的开场动画拔了头筹？)来评判，不知又能如何？好在这次土星PS两大机种同时移植，谁的"动画水平高"，请对此特别感兴趣者作一了结。本游戏翻版后同样有全新的CG动画可供欣赏。

对于SS的三维机能，似乎还不能简单的用"不如PS"来评价，这其中有许多原因，其中重要的一点就是开发者的技术力如何，以及其制作游戏的态度是怎样的，"生化危机"就是一个例子，同为32位元主机，并不存在它能作这个游戏而另外一个就一定作不了，不可否认，PS在3D上的确占有优势，但SS不也推出这个游戏了吗？而且有可能推出二代。PS引以为荣的"镭射风暴"已移植到土星上，近期"ZERO DIVIDE"(机器人格斗)也要从PS搬到SS上来，还有那个"汪达尔之心"同样会出现在光环下。同GAME ARTS为了保证"格兰蒂亚"的效果而专为SS开发了新的OS相似，"死或生"开发组此番也是全力以赴，誓必改变某些人对SS三维格斗的印像。



"希望能做到完全移植以上的程度"

DOA的SATURN版绝不是一项单纯的移植作业，其工程之浩大，简直是在创造一个新的游戏了！将大型机的MODEL2基板与土星版并行作业，几达终极忙碌的开发小组，一一道出SS版的开发构想，下面对此进行一归纳。"总体上说用土星来制作3D格斗游戏，在技术上有着相当多的困难点，但很庆幸的，这些已全部克服了，而且在制作上也十分顺手。"——板垣。



▲左一为制作人板垣伴信先生，他是全体总指挥。中间为五十峰先生，负责动作部分的工程。右一为加藤先生，负责画面。

在街机中加入"防卫姿势"系统后颇受玩家的欢迎，但在人物的动作上仍有些生硬，另外在对战时似乎均衡感也不太够的表现，这次SS版统统会加以改良，以期达到完全移植的精美程度。但是这毕竟是将高挑战性的MODEL2基板之游戏进行移植，开发组有何特别的感觉呢？

"SATURN原本与MODEL2的表现手法就不同，但是我们想让玩家在操作时，能同时拥有两种感受，如此一来当然又多花了一倍时间在制作上，但是POLYGON处理、组织及动作上也都做了改进。在画质的解析度上，虽然有很多手法可以运用，但效果都不理想，最后仍是使用了DSP，将SATURN的POLYGON能力增强了五成左右，最后进行程式总整理时，真是一步一脚印。"——板垣。



▲J·李正在施展大技。



▲太极高手的这个动作特别像结城京的某招。

这款游戏为了追求角色真实的动作而采用了动态捕捉系统，家用版并没有简单的把街机进行照搬，而是对其做出改进，以使玩家重新体验到游戏中的乐趣。

"动作方面角色的技巧大都经过重新设定并做了不同的变更，如果慢慢看的话，应该可以发现以前一些有缺失的设计都已不见了。在角色身体的动作上，我们分为主要与次要部分，例如踢腿时，主要的动作就着重于下半身和脚，当主要动作快速的动了一下，属于次要部分的上半身也会慢慢地跟着晃动了一下，整体看起来就是一种很自然的动作了。在这些动作中，我们一直在实地演练中(笑)，只要一发现有不对劲的地方，便马上取消该动作。"——五十峰。

开发组打趣的说："谨以此游戏做为对SEGA的一项赠礼，请看看画面，并比较一下其他的3D格斗游戏，给出一些评价，让我们更有信心。"



▲这看上去应当是小霞的追打技，她张开双臂好似翅膀状，于是此技名为"翼刈"？

责编：天师

F1 模拟竞速

技术智慧缺一不可

目前多数赛车游戏都很讲究"驾驶技术"，像什么甩尾、侧滑之类，世嘉公司的"拉力"、"DAYTONA"等就属于此，虽说这乐趣无穷，但难免使一些非"专业"玩家望而生畏，为了使更多的人能轻松地享受到RAC的心跳，这款构思独特的游戏应运而生。

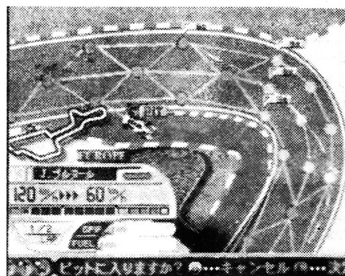
SS　厂商:SEGA+AKI　类型:RAC+TAB　发售日:97年10月9日



包含棋盘类游戏要素的"TACTICS FORMULA"有何特点?

SS玩家其实并不缺赛车游戏，高水准的"Sega Touring Car Championship"即将登场，SEGA并没有以完全移植为最高目标，而是加以大幅度改良创新以求给玩家带来意外的惊喜，但那仍然是要靠操纵技巧和运气来决定胜负，这款"TF"则可弥补这个"缺点"，因为它是让你利用"头脑"进行比赛的。

本作中除了单人玩的"锦标赛模式"(WORLD CUP)，还有可4人同时进行的"多打模式"(MULTI PLAY)，游戏中共有21个场地，全部真实存在的知名赛道，如果大家的实力相近，而差别只是在操作技巧时，就可利用下面崭新的设计来体验赛车的乐趣。除了车速之外，"智慧"才是致胜的关键。



◀选择高水平的参赛队以减少在PIT站的停留时间。

游戏的进行方式

在一圈的赛程中，大约有30个回合的区间，而玩家在每个区间中，都要事先输入指令，当全部输入完毕后，就可看到在这个区间的行驶方式，然后要重复相同方式使赛车抵达终点。



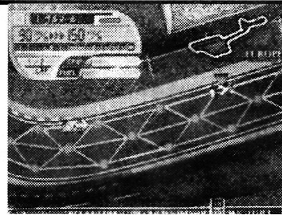
为了争取胜利的4个步骤

1 赛车设定



在「一般模式」中，将要配合天候、路线情况等，进行7种参数的设定。还有，在针对初学者的「新手模式」中，可以选择直线路面型、弯道型、均衡型等三种赛车，玩家在最初时可先利用这种模式，练习比赛的技巧。

3 操控调整



决定速度后，接着就要选择前进的路线。这时能够考虑外侧、内侧、外侧的转弯方式，或是巧妙地阻止敌车前进。另外，如能使用扰流板，也能减轻轮胎或是燃料的损耗，这样就可取得优势并在赛程中获胜。

2 油门、刹车调整

调整与赛车移动有关的速度。这时可先观察敌车的动向以及路线情况，巧妙调整刹车与油门。

再有就是根据情况也要着重甩尾转弯或超车的技巧，唯有充分发挥赛车的性能，才有机会获胜。

4 重播



调整操控性能后，就可利用重播式，确认行车的情形。另外，这个模式包括电脑赛车在内，最多能有22辆赛车同时行驶，赛程中敌车会进行阻碍，并可看到甩尾转弯等各种技巧，这将使比赛的紧张气氛大大增加。

多多得点，就可以对自己的赛车进行性能提升

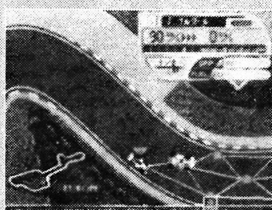
● MAX SPEED
自车的最大速度。游戏最初状态为 210Km/h，随着玩家得点的增加而增加到 240、270……依次类推。

● ACCEL
自车最大加速度。初状态为 60Km/h，随着得点增加而依次变为 90、120……。

● BREAK
最大减速度。与加速度相似。

● SUSPENSION
悬挂。游戏初期为 NORMAL(正常状态)，每两个 POINT 就可使自车装备上性能更为优良的减振装置。

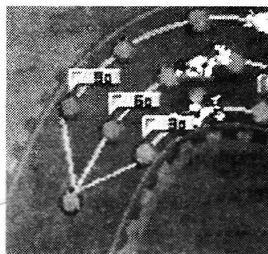
● TIRE
轮胎。一般而言是耐磨性能越高则其对地面的附着力就越低（LOW GRIP），HIGH GRIP TIRE 的持久性差。游戏中有多种关系的轮胎可供选择。

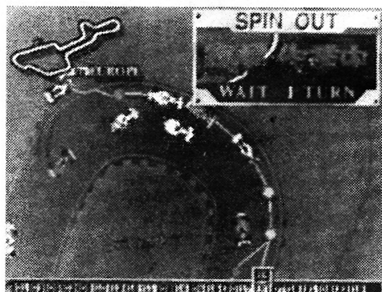

▲在自由设定各项指标时还应考虑到天气和赛道距离的影响。

● FUEL
玩家可选择 30～120 的赛车带油量，众所周知，整车质量越大，其速度就越低；另一方面，油带的多则可免去经常进 PIT 点的烦恼，又节省了宝贵的时间。这种矛盾就要靠玩家的战术来解决了。

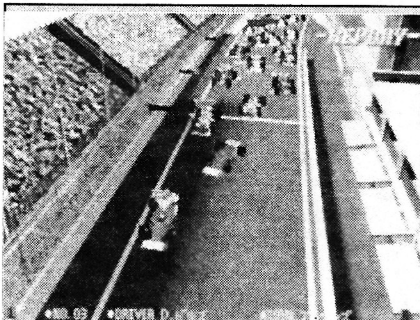
线路各区间上的"红、绿、蓝、黄"标识是什么意思？

这可与 RGB 三基色无关，它是在警告玩家不要将车速 提的过快，以免翻车。其中蓝色表示安全地带，在这段路上以大速度行驶翻车可能性几乎为零；黄色区就应比较小心了，在此不仅容易和敌车相碰撞，更易滑出赛道；而红色区就十分危险了，自车必须限速在一定的范围以内才能保证顺利通过，用现状车速减去减速度得出剩余速度，游戏画面上已根据离心原理算出各点速度，选择适合你的那一条，才能物尽其用，发挥出最大效果。


此类急弯要求速度限制在指定范围以内，因为车子性能会有所下降，否则事故难免。



▲撞出去再想回来可就不容易了。"复归作业中"将使你落后，可见弯道上一定要小心。

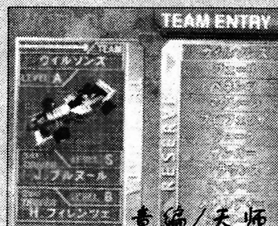

▲极为真实的游戏画面，紧张感并没有任何减少，好像亲临赛场一般，而车手就是你。

赛车游戏中没有了速度感的表现怎么可以？

这确实是玩家所关心的问题，本作中据开发者介绍，基本上在高速前进时，将会通过较多的格子。另外，在操控调整中，由于会出现竞争车辆，所以在超车前进时，会使玩家产生"哇！想不到同时能超过两辆车"的速度感。再有就是调整操控性能之后的 REPLAY 模式，将会忠实再现赛车从开始到抵达终点的过程，这时可以看到漂亮的超车画面，或是赛车侧滑回转，这时就像即时处理的游戏一般，采用 POLYGON 的画面来表现，如果自己取得有利位置，并不断超车前进时，感觉一定会觉得很过瘾，而这也是本作特别希望玩家能够体验的地方。

在刹车、油门调整中，玩家都有各自的视窗，这是只要按 LR 键就可切换选项画面，玩家将看到自己目前的情况、前方路面或是敌车的位置等。另外在文字讯息中，也会显示到弯道之前到底距离多少格，目前必须要降低多少速度才不会发生转弯失控的情形。进入 PIT 地点之前，当油料只够再跑一圈，游戏画面会提示尽快去加油。正是因为这许多亲切的设计，所以玩家必须仔细参考，并做出正确判断。

▶选择一支实力强劲的车队，投入到这最激动人心的方程式赛车中去吧！



责编/天师

雷亚战机 II

超级空战 二次登场

那些曾经对 PS 版"镭射风暴"喜爱有加的 SS 机主们终于不用再羡慕他人了！SS 即将推出这款优秀射击游戏的改良版，但不是原创 TAITO 公司移植，而是由 MEDIA QUEST 承担，并更名为"雷亚战机二代"，以示区别早期 SS 上 TAITO 的"LAYER SECTION"。

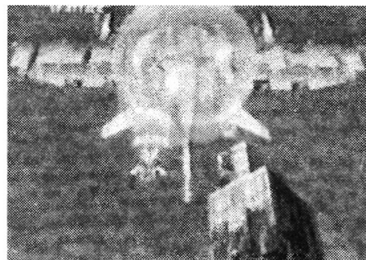
SS 厂商：Media Quest 类型：STG 发售日：97 年 10 月 30 日



又是一次土星风格的移植—— 操作感 100%

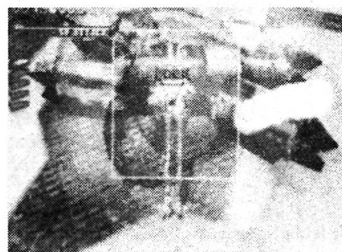
原街机"RAY STORM"是一部反应良好的射击作品，单纯从 STG 的手感上讲，应该说 2D 才是"正宗"，但那只是游戏者的感觉，旁观者则感受不到，而这部游戏就做到了"让在一边看的人也能获得紧张感"，原因就是它将画面中活动物体以及背景全都以 POLYGON 的形式来表现，大大增加了游戏的迫力。

将街机游戏完完全全的再现于家用机上，除非是家用机比业务用基板高出一个级别或是具备互换性，否则根本不可能。这样就能想清楚为何 SS 的三维处理能力"有些力不从心"了，试问目前哪一个机种在移植 SEGA MODEL2 的游戏时能够轻轻松松？



▲得知 SS 版又因某项机能的不足而将一些小方面"缩水"，土星迷不知有何感想，寄望 SEGA 新机种能互换 MODEL3。

变化是在所难免的，问题是怎样"掩盖"家用机的不足。PS 版的"RAY STORM"跟街机比起来，只能说是移植度比较高，完全移植也还不敢说，土星版也是一样，由于 SS 主机没有 3D 半透明机能，游戏中相关爆炸效果的处理上就会有些"微妙"的变化，到底是个什么样子，相信能说得过去，也许某些玩家会说"对此我已习惯"。



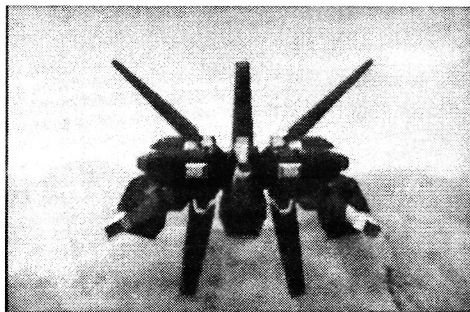
▲这艘陆上战舰当大家在 PS 上第一眼见到时，恐怕就已被其超级灵活的移动动作所吸引，32 位机的魅力。这是 SS 版的爆炸画面，请硬件迷注意其与 PS 版的差异(距)。(？！)

但是土星的长处是在游戏的操作感上往往不存在什么问题，这其实才是本质，在三维游戏中 SS 比较擅长的也正在于此，还有像 60fps，SS 似乎毫不费力。在这部游戏中，土星将对 PS 版的缺陷进行改进，力求使玩家有一个全新的印象。

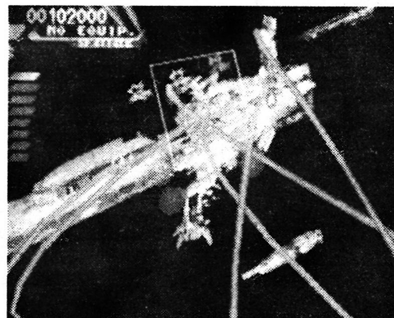
既然是后来移植，就不能没有原创要素！

同 PS ARCADE 区别 1　随着情节发展而穿插于游戏的三维动画被追加

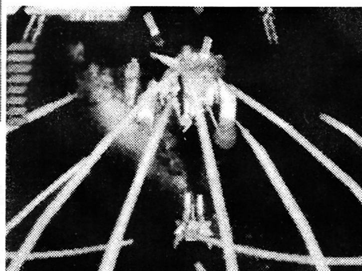
本次向土星移植，最大的特色就要算这 CG 了，不仅在片头，连各关间都有衔接剧情的动画，很好。关于角色，在此只能透露有限的一点点，也许此时大家已见到了吧，其时他们就是乘座 R—GRAY 系列机体的一男一女，到底那有着白发且带有野性眼睛的男性和另一位神秘女性会作何种演出呢？



◀如此美伦美焕的战机，基本排除 R—GRAY1 的可能，希望它这身外表能够分散敌人的注意力。



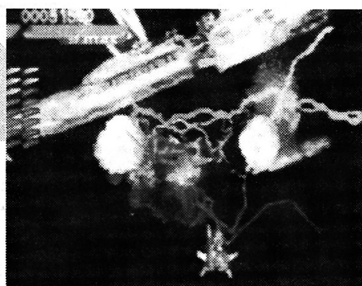
▲上面这种阵势在普通的 2 维射击中是见不到的，巨大的 POLYGON BOSS 名叫 HANNIBAL，该太空战舰具有精确制导光子鱼雷，8 束强力激光也在恭候着您的到来。



▲RG—1 与敌周旋时的雄姿。LOCK ON LASER 最大锁定数 8，机炮 4 列，范围广火力强，持久力差，对敌机穿透力弱。

同 PS ARCADE 区别 2　可选机体增加到 3 架

游戏时玩家可以从 3 架备选战机中挑选出自己最中意的一架，主要是从射击时的感觉出发，哪个看着顺眼打着上手那就是它了！千万不要忘记“LOCK ON”是这部射击游戏的乐趣之源泉！



▲R—GRAY2，最大 LOCK ON LASER 数高达 16，备穿透力特强之机炮，2 路移动时具残像。



▲从这个画面中我们惊喜地看到“SELECT STAGE”字样，对于非射击类玩家就有了较强的吸引力。

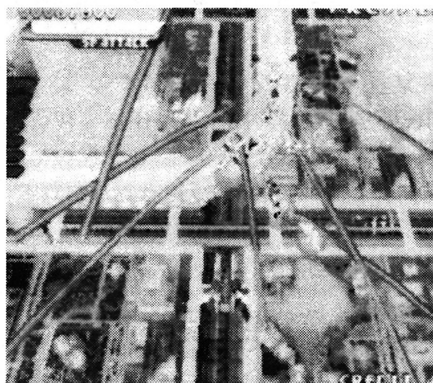
同 PS ARCADE 区别 3　SCORE ATTACK 模式可令你成为射击游戏的高手！

❶要多击坠敌人。
❷要多用锁定击坠敌人。

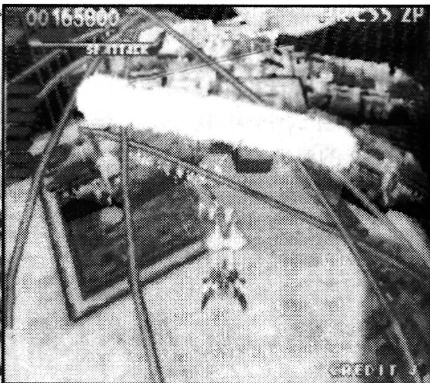
●射击游戏比什么？
分。
●如何获得高分？
练！
●你也有打 STG 的天分？？
用事实来证明吧！！

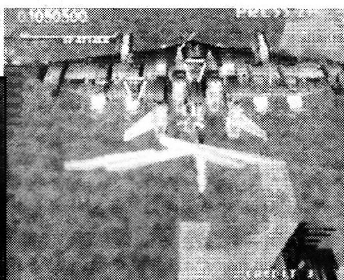
好消息！

同街机和 PS 版比起来，SATURN 此次将“OPTION”进行了大幅度地充实，这是体帖玩家的明确表现之一。包括难易度在内的许多细微设定被追加，各级水平的玩家都可以安心了。



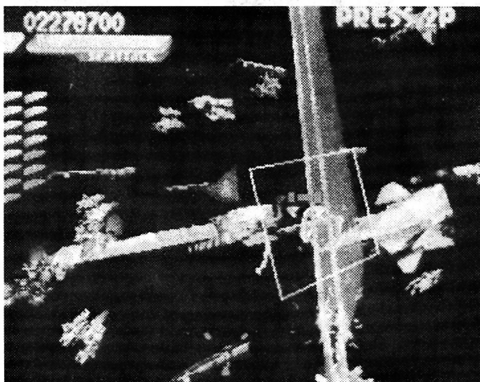
▲这些地面上的小坦克或炮台之类的东西，只能用锁定目标的方式予以痛击，LAYER SECTION 的精华全在这上面了。



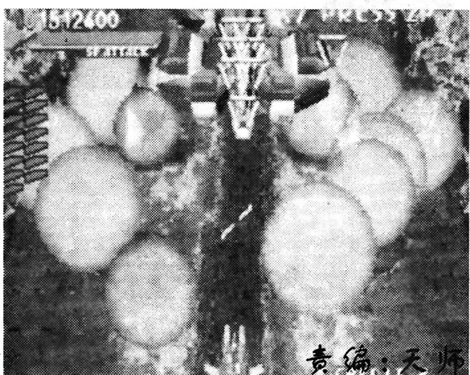


▲第二关的 BOSS 玩家要本着“全面照顾”的想法进行攻击，其每一部分都有可能被破坏。

◀第一关中的这个经典的 BOSS 又中了 LOCK ON LASER，真惨！

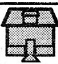






责编：天师

▲第三关 BOSS 是个大型机械人，于天空中乱飞，它的武器种类很多，特别是那些巨炮，须利用其火力死角规避。



超级大富翁

精打细算 小心应付

提到《大富翁》，玩友们自然会想起那一度红透半边天的 PC 游戏“大富翁”系列。而其它类似的游戏也曾一度泛滥成灾，以至于三国时代的文武英杰们也要到商海中畅游一番……如今，MD 也有自己的《大富翁》了，而且与其它系列大不相同，相信这对于世嘉迷们一定是个好消息吧。

MD	厂商：熊猫	类型：TAB
	容量：24M	



MD 终于有了自己的《大富翁》游戏！

各有来头的角色，你选谁呢？

阿土　年龄：32

阿土是个勤奋的农民子弟，其父不惜变卖家产，让阿土闯事业。阿土感激父亲的苦心，于是收拾起行囊，准备闯出一片新天地。

小马哥　年龄：22

小马哥对金钱一向豪爽，做生意也是卖力有加，所以搏得老板的青睐，决定出资让他创业，借此给他多点磨炼的机会。

钱大宇　年龄：40

钱大宇赤手空拳，是在商场上打滚多年的前辈。他积累了多年的血汗，更想在商场上占有一席之地。于是放手一搏，期待马到成功！

莉莉　年龄：25

莉莉家境清苦，在现实社会逼迫下，在灯红酒绿的生活中，省吃俭用。但这并非长久之计。她决定用多年的积蓄，好好闯出一番事业来！

游小星　年龄：17

游小星从小生长在富贵人家，虽然还是个学生，但家里却迫不及待地要她独当一面，所以出资让她学习，好让她在商场上有一番作为。

陈壹修　年龄：?

陈壹修（一休?），据说他是从外国来的和尚（日本?）。他筹钱的目的是为了在家乡建造一座更大的庙宇。除此之外，便不得而知了。

以上六人是玩家可以选择的，还有两个人——齐哈木和金宝库会在游戏开始时向玩家挑战。无论你选何人游戏，起初的资产都是 2000 万元；而齐、金二人的资产却是各 4000 万元！（费厄泼赖?）



◀就要注意一齐哈木和金宝库前来挑战了。

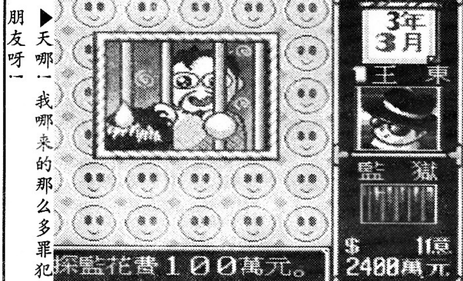
充分利用公共设施，才是胜利的保证！

银行：进行存款和提款，利率 2%。

商店：购买道具或出售宝物。

城市：每座城市都会有各自不同的产业，在这里可进行投资，变卖或使用道具。（详见后文）

机场：搭飞机到达你想去的机场。（要花钱呀！）



▶天哪！我哪来的那么多罪犯朋友呀！

医院：若被对手击伤，则进入此处修养，若路至医院，则需交探病费 100 万元。

监狱：若作歼犯科，或被对手陷害，则进入此处反省；路至此处则交探监费 100 万元。

幸运点：30 多种幸运的事件随机出现；或为老虎机金钱大放送、六合彩中的一个小游戏。

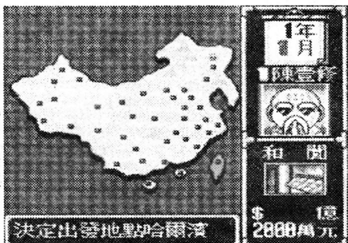
歹运点：30 多种不幸的事件，令人欲哭无泪。但可用防护道具避免。

警报！警报！下面这东西虽算不得什么公共设施，但确实很可怕！它就是——穷神。

穷神一般在有人到达终点后自动在某人头上出现。如果是小穷神，它还会成长为大穷神；同时它肚子里的坏水也越发的……有如涛涛江水，连绵不绝，一发不可收拾！被穷神附上，免不了破财、住院、牢狱之灾。结果不是元气大伤就是一败涂地。但也可以用防护道具避免。

看吧，这就是富翁的生财之道！

游戏开始前，必须决定年数(1～99)。当时间达到应有的年数时，就按个人的总财产的多少决出胜负。再有，走一次的时间是一个月，而不是一天。记住了？



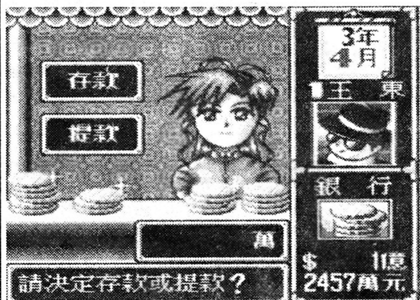
▶可去的地方真是不少，可是到底从哪开始我的冒险呢？

游戏时间定下以后，会出现一张中国的版图，标有若干城市。COM将随机从中选出起点城市和终点城市。游戏者一律由起点出发，奔向终点。先到者可得到一大笔奖金。而后COM将再选定一个终点……奖金一开始为3000万元，随后以200万元逐步递增。

基本规则就是这样，但你想凭此成为富翁吗？哈哈哈……你还差得远呢！

防人之心不可无，害人之心更不可无！

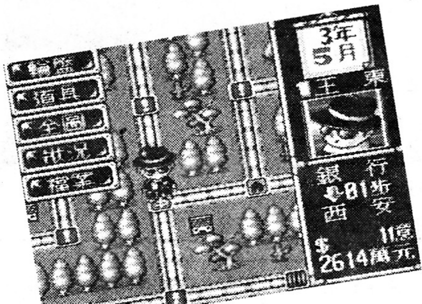
为了顺利到达终点，道具是必不可少的。保护类道具主要是防止对手使坏，或避免歹运点的不幸；而使用类道具则是使自己的游戏过程更顺利，或是用来陷害对手。道具最多带10个，保护类和使用类各五个。至于道具的具体用途还是由玩家们自己探索吧。



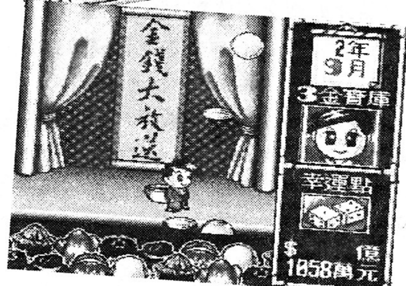
◀哎呀！这么大的金币就摆在桌子上，真是不可思议！

注意听了！我要教你必胜的战术！

游戏初期，由于资金很少，不要过早地把宝贵的金钱存入银行。相反，如果有机会进行投资，则不要吝惜金钱，放心大胆地去经营吧！购买产业时也要注意投资的高低与收益率的高低之间的关系。比如投资1200万元，收益2%以及投资800万元，收益10%相比，当然后者划算。在手头不是很宽裕的情况下，要精打细算哟！



▶基本的界面还是沿用以前的风格，不过这样看起来到也很舒服。



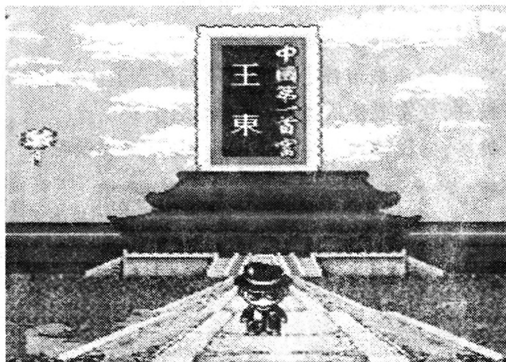
▶名符其实的喜从天降，接下来就全看你的技术了。

各个角色在行走时，虽然步数是通过轮盘转出的，但行走的每一步都是由玩者自己决定方向的。这时就要注意尽量避开歹运点、牢房和医院，真是有点举步为坚的感觉。

由于道具最多只能带十个，所以带什么就得好好计划一下。一般说来，防护道具中安全帽、赦免权和铁甲衣的使用率较高，使用道具中百毒粉、大铁锤和诬告状的使用率较高，一定多备几个。

如果你不幸地被附上了穷神，别慌。如果你有鬼符令，但用无妨；如果你无鬼符令，那就尽管靠近对手，经过对手时，穷神就会附到对手头上。但别美，对手再经过你时，穷神又会回到你头上，所以当穷神在对手头上时，就用百毒粉等道具把对手送进医院或其它远离自己的地方。如果以上两个条件都不具备，那就不顾一切冲向终点，如能进入，穷神也会消失。

当你已拥有了一定资产，那么就疯狂投资吧！记住，这是只赚不赔的好事。投资总比把钱存在银行好。



▲怎么？这么快就成了中国第一首富，看来大家都要抓紧了。

文：王冬　责编：PERFECT

007 黄金眼

间谍之眼 粉碎卫星

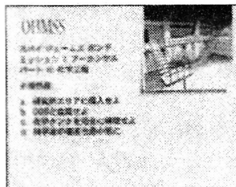
次世代之纷争终于告一段落，N64 虽然仅在日本卖出了 200 万台，但这并不意味着该机种的失败，从全球看其应和 PS 平起平坐，特别是美国，简直是绝赞发售。比较之下 SS 在日本虽达到了 500 万台而在欧美却不尽如人意，任天堂在家用机市场的基础还是很扎实的。

N64	厂商：任天堂	类型：3D—STG
	发售日：97.8.23	96M 卡带（对应振动卡）



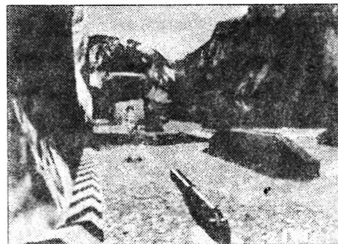
詹姆斯·邦德在 N64 上再展银幕中身手

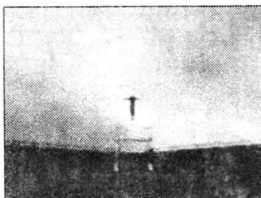
如果间谍真的布满在世界上的各个角落，那么"007"系列电影之卖座，说不定有一半要归功于他们的捧场呢！这当然是玩笑话，不过"007"的惊险刺激一向是电影业经典，从肖恩·康纳利到皮尔斯·布鲁斯南，银幕上的邦德形象早已为广大观众所熟悉，该系列最新一集"GOLDEN EYES 007"即将会在 N64 上登场，游戏中的他会是怎样的呢？



▲一纸任务书，邦德就要为阻止亚奴斯组织的卫星激光炮而行动。

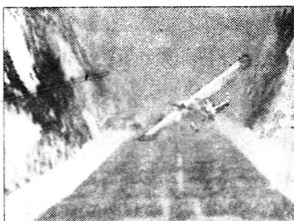
这是一款 3D 动作射击游戏，玩家身为邦德，为了阻止军事系统"黄金眼"遭恶人滥用，而再次接下危险的任务。片中不少场景都需要玩家利用 007 最著名的间谍道具来突破难关，这回可好，不是职业间谍的人，也可以来过一下瘾啦！





▲千均一发。重现影片著名场景。

邦德的潇洒英姿即将感染每一位玩家！



看过"黄金眼"的人大概都会对片头那一幕高空弹跳的印象比较深刻，本作中这一幕也忠实地再现在玩家眼前。更棒的是，玩家在感受电影般的视觉效果之际，还能亲身推近故事的发展。此外，屋外当然也是雪景，和电影一样，不过接下来还有丛林、武器工场以及敌人的秘密基地等稀奇古怪的舞台，好像蛮累人的。故事不仅沿袭了影片中的情节，更有三段是游戏所独创的呢！

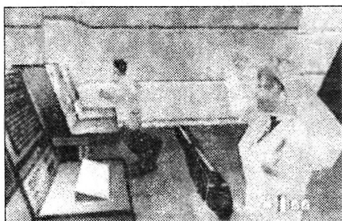


▲电影场景游戏化的一例——进退维谷的邦德。

谍报片中的道具助你脱离险境

所有的任务都要隐密的进行，正是情报员最刺激的地方，那可不是端着武器逢人便扫的支野蛮射击哟！能够躲过敌人的耳目，敏捷迅速地完成任务，才是"黄金眼"独特的乐趣所在。

为了躲过敌方耳目达成任务，就一定要使用以下的高科技产品。包括装置遥控引爆器的手表、远距离狙击用的来福枪、抑制射击声响的消音枪等，让玩家充分体验高级情报员的破坏任务。看起来手段不太光明正大，但身为情报员邦德要有所觉悟。





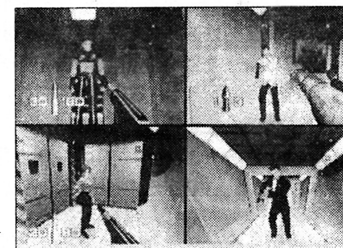
▲◀研究员采取的是消极不抵抗的态度，姑且放其一马吧！

间谍战也能以对战形式进行游戏？

对危险的任务已经厌倦了的玩家，这个对战模式就是为你而设计的。间谍之间不玩勾心斗智的游戏，近乎面对面的起冲突，这也许是正统谍报片所不曾表达过的，不过看看这些帅气的间谍们，拿着最新奇的武器，谁不想让他们打打看呢？布下陷阱，等敌手上钩，这虽不像谍报员能上的当，但对玩家而言却仍有很大可能哦！



▶二人对战时的画面分割，视野十分良好。



▶四人对战时画面虽小了些，但这可是 N64 显示其超强大机能的一招哦！。

责编：天师

天堂任鸟飞

魔界塔士 2

~秘宝传说~

轻轻松松 斩妖除魔

一段时间以来，本刊几乎每期都有介绍 GB 的稿件，受到了广大 GB 玩友的好评和支持。为了将来本栏目的质量进一步提高，希望朋友们能够勇跃投稿，至于来稿格式请参看毛云同学的文章。

GB　厂商：SQUARE　类型：RPG　容量：4M

サ・ガ Sa・Ga 2 秘宝伝説

はじめから
つづき

© 1990 スクウェア

又是一个在困境中成长的主人公，他的命运到底如何呢？

指令介绍

のうりょく能力　**アイテム**道具　**そうび**装备

ひほう秘宝（装备或使用）　**メモ**备忘录　**セーブ**存档

攻　略

身为主人公，通常是很不幸的，在睡眼朦胧之际，父亲交给他一面**せいれいのかがみ**（勤奋之镜，很奇怪的名字）后就失踪了，精心挑选好冒险的伙伴准备出发吧（那面镜子的作用是查看各个世界所有秘宝的数目）。

旅途出发的村子里有不少主角的伙伴，去拜访他们是会有许多意想不到的好东西收到（其实也就是些干粮**ポーション**什么的）刚要离开村子，老学究**せんせい**赶来，看来是不放心主角们，要护送一程。在村北的山洞里有不少宝箱，而出口处则有首领把守着，不过不堪一击。

离开山洞，老学究也告辞了。城镇就在前面不远的地方，可以在那儿的客栈休息一下，当然得有钱才行。进到城内，可以找到行踪不明的父亲，可没说两句又不见了。城内可以收集到有关伊西斯神殿（**イシスのしんでん**）的情报，以及关于古代遗迹（**こだいいせき**）的传闻。差不多了就可以朝神殿出发了。

神殿的神官凯（**カイ**）在不久以后会成为伙伴之一，但现在他只提供些关于父亲的情报以及古代遗迹的正确位置（岩石以东3，南4），另外在此可免费恢复体力（但超人或怪兽的特殊能力还得在客栈才能回复）穿过神殿南边的关口就可以找到传音中的岩山，在相应位置可进入隐藏的古代遗迹。

遗迹共有4层，宝箱当然不少，但继续深入后发现已有人捷足先登，带走了一些秘宝，不过可以放心的是这儿没有首领。回去见神官凯，邀他加入冒险行列，再前往下一城镇。在那儿可以听到有关天之柱（**てんのはしら**）及阿修拉基地的传说。城里可以买到用于回复的魔法书，不过价格贵了点，还有要让机器人配备火箭拳。

阿修拉基地共5层，在第5层有守护秘宝的首领，攻击力强，HP却不高，仍可应付自如。除掉首领后，基地也崩溃了，通往天之柱的路已畅通无阻，而凯也该回去了。

通过天之柱进入下一世界：沙漠。沙漠之町（**さばくのまち**）位于天之柱南不远处。町内仍会遇上敌人，所以先到客栈休息一下，再去收集情报为好。酒吧内龙蛇混杂，是个不错的情报站，但要注意，不要过于相信散布谣言的人。一个叫巴登的人会指点你往阿修拉之塔的路该怎么走。塔位于町南，但由于沙漠地带景色荒凉单调，只能用仙人掌来指引道路，另外要小心流沙。

塔附近有一个阿修拉之町，町内烟沙弥漫，视线不佳。在町内还得知一个叫蒙面人被阿修逮捕的事，如能救出它无异又多了一个伙伴。来到阿修拉塔内，在5层处就关押着，打倒木头人就可以救出他，（自然火魔法会是木头人的弱点）。为了报恩，**ふくめん**加入冒险行列。在6层会得到他的武装。塔顶正是首领阿修拉的藏身之处，很意外地得知他居然是四大神之一（阿修拉，阿波罗，维纳斯，奥丁），要对付他，魔法攻击是行不通的，但如果全体人员HP超过100倒还有胜算。之后**ふくめん**离去，同时自动回到伊西斯神殿。了解情况后继续出发。

第3世界似乎是巨人的世界，因为此处有一个巨大的遗迹。而遗迹旁居然有一个现代人（?）的城镇**きよじんのまろ**，不可思议。此处的关键是向町内的巨人商店老板了解情况，不过必须得从后门进入，紧接着去酒吧找一个叫琼尼（**ジョニー**）的。而后便可以去东面的巨大的遗迹了。台阶甚是巨大，攀登不易，但不必担心。在此可找到一条直通山顶的隧道，入口就在第一个台阶下。这儿有几座建筑物，但只有两座能进入。先去左下角那间，从门旁的小洞钻入，找到宝物后去另一座。要找的缩小器（**ちいさくなーれ**）就在架子上，可以从一旁的柜上爬上去。取到后立刻赶回第一世界的伊西斯神殿，与凯交谈后主角们的身体立刻缩小，并进入凯体内。分别从手、脚、心脏、胃肠部取得所藏秘宝后再赶往脑部。一切都是把守此处的首领**マクロファージ**在作怪，绝不能留情，解决了它凯也恢复了健康。

下一世界是阿波罗的世界，此处要去的地方达6个之多。首先是阿波罗神殿。这儿的人们都喜爱阿波罗，但主角们却感到隐隐的不安。向阿波罗讨教一下，会被告知一些暗藏天机的线索：水中之火，山之风等。神殿以东是**リンのきち**，镇上有一个叫林（**リン**）的女孩，她的遭遇似乎与主角相类。林的家在镇北，家中只有一位卧病在床的母亲，林为母外出找药未归，去村北的山洞找找吧。山洞有南、北两个入口，而从南方入口进入，在地下4层可找到迷路的林（**リン**），打倒出口处的首领机械人便可回村了。林的父亲也回来了，他竟然就是主角的父亲，莫非……



◀西房间中藏有秘宝呢？许多物品，那么哪样东

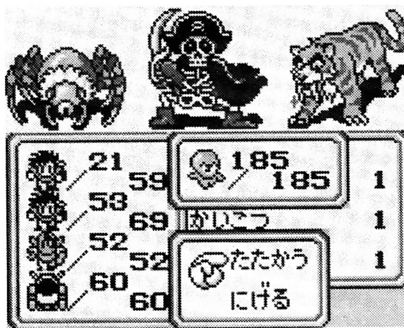
根据阿波罗的另一个暗示找到港町（**リンのまち南**），打听到



海底火山的情报后即刻动身前往，其正确位置是离镇后一直往南。在海底火山内要小心熔岩，这些是会削减 HP 的，所以要及时回复：4 层的泉水可作为回复点使用，善加利用。而要进入光之洞所必须的“真诚之眼（**しんじつのめ**）”就在此。

拿到真诚之眼后就可前往光之洞，由于拥有此物，就不至被那耀眼的光迷惑而迷失方向。洞内有隐藏道路，留心一下。由于没有首领，相信攻下来不会困难。收集齐秘宝就可前往下一世界。

此处是一个封闭的村子，听村民的口气，此处有一个秘密的基地，而在酒吧奏响**ゆうしゃのテーマ**就会出现隐藏的道路通往该基地。试验一下，果不其然，却被其成员误以为敌人入侵而关入大牢，幸好父亲前来说明情况才还自由身。找到父亲后，正要休息一下，突然警报拉响，敌人真的入侵了。会合父亲一路杀到地面，整个村子已完全被毁了。敌人还留下一人看守天之柱，正好问问他。降服他后得知去向，立刻动身前往。通过天之柱找到了那个自称**ボス**的人，却意外地发现林也被他绑架到此。父亲不顾性命，勇敢地冲上前去与他同归于尽救回了林。一阵能量波动后**ボス**复活，为父亲报仇！之后护送林回家，任务完成。



▶敌人的形象很有特色，即凶猛残暴，又缺乏智慧。

这次到了维纳斯的世界。征得**ビーナス**及神殿外**オゾヒア**同意，可以出城了。出城门往北有一小村，村里有个叫**アントニー**的，直觉告诉主角有一些事会发生在他身上。村右的山洞有不少地方安置了铁门，看来有贵重物品保管着。一路前进，找到了出口，却发现通往**ビーナス**神殿，再次拜见**ビーナス**后回到山洞。在第一道铁门内打倒一只寄居蟹后得到一把钥匙，这下那些铁门内的宝物都能拿到手了。回**ビーナス**城，与**オゾヒア**交谈中得知城外东北方突然出现一座火山。受她所托前去调查，在进入火山后发现**アントニー**一直在后面悄悄跟着。不动声色，一直到出口处，正要打开中间那口宝箱时，**アントニー**一现身，并强行夺走秘宝。

追！追至神殿，不见其踪影。稍待片刻，他也赶到了，跑得这么慢还敢当贼。莫名其妙地与**ビーナス**动上了手，要当心她的**ほのお**攻击，另外她高度的回避率也相当头痛。解决了她，城里不再有平民百姓居住了。

下一目的地也只有唯一的村子。再次遇上阿波罗，被告知要取得这个世界的秘宝，就必须赢得“赛龙”项目的胜利，赶快去挑一条中意的龙吧（当然价格越高的，跑得也越快）。千万别轻视这个比赛，途中会遇上不少难缠的敌人。在取得胜利的同时，也得到了秘宝，这个世界的任务完成了。继续！

看起来象是到了江户时代，共有 5 座建筑物。**えと**城中的桥上聚集了一群武士，似非善类。上前询问，一言不合即大打出手，幸好一个叫**おたま**的女子前来解围。**おたま**就住在城东的村内，出于礼节总该去拜访一下吧。而后赶回**えと**城，与武器店掌柜**おやじ**见个面（绕过柜台交谈）后来到城东南的港町。顺便问一下**でんぱろ**就可以直接上船去了。在船底舱撞见**おたま**村中的老师**ローニン**与**おたま**在此幽会，原来他们是一对恋人。聊了几句带上**おたま**去见大名，大名府位于港町以西。见过大名，忽然一大帮人出现，一番纠缠，被**おたま**带回家中，随后**でんぱち**也赶到，但已身负重伤。他让主角去找武器店老板**おやじ**，不料扑了个空。在店内发现间地下室下去瞧瞧。不料此举令得主角们在无意中听到了**えちごや**和**しようぐん**的密谋。正想听个究竟，已被他们发现，**えちごや**害怕泄密，企图灭口，结果当然是以失败告终。回到**おたま**村，留下**おたま**照顾**でんぱち**，由**ローニン**出马帮助消灭元凶**しようぐん**。

不出意外，在其城堡中轻易打倒他后，**しようぐん**唤醒**おおごしよ**，在屋顶与其展开一场惊天动地的决斗。（顺便提一句，调查屋顶上的鲤鱼状雕塑即与之战斗，有什么作用就不知道了）

打倒了**おおごしよ**，即可前往下一世界。除了一个山洞**いじわるなダンジョフ**以外什么也没有。山洞入口附近可以得到秘宝**てんしのつばさ**，作用是移动至曾去过的村庄。洞内可拿到**グングニルのヤリ**，攻击力极强，建议配给机器人，这样可以使用任意次。出口处的妖精会问你是否要出洞，真是废话。

终于到达了天界。其中**オーディン**神殿连接了两块云层，而要通过只有打倒奥丁神，不过此后再也休想复活了。到了天界另一半，找到东北方的梯子，继续前进。

又见到了**アポロン**，这次他再也不提供任何帮助，相反还派出手下的神鸟袭击主角们。虽胜出，秘宝却被一抢而空，同时也见到了从前的朋友**カイ**，**おたま**等，还有……父亲！在与父亲的交谈中得知秘宝并不是只有 76 件，还有一件就在这个世界的某处，前面不远处就是**さいごのまち**，买装备，睡个好觉，去东南方的山洞寻宝。洞内并不复杂，最深处有一台**デスマシーン**机械守护着最后的秘宝**めがみのしんぞう**。拿到手以后回到与阿波罗见面的地方，进入天之柱，一直来到阿波罗面前。阿波罗很强大，要战胜他实属不易。但主角们已经历了那么多次惊心动魄的战斗，不会就此放弃的。先不必急着攻击，等待几个回合后（为避免浪费，可选择逃跑指令）他变身成战斗模式，可以发起进攻了。仔细分配任务，耐心与其打消耗战，胜利属于我们。战斗进入尾声，阿波罗已被打得狼狈不堪，“但顽固的敌人”却想与主角们同归于尽，幸父亲发觉，上前替主角们挡住了致命的一击。阿波罗倒下了，父亲也倒下。此时**めがみ**复活，并告知只有摧毁这儿的防御系统才能使一切都结束。暂时告别父亲，与**めがみ**一起去完成这最后的任务。找到防御系统后，发现有两套，于是与**めがみ**各自对付一套。轻松地就达成了任务（以魔法攻击将极其有效），告别**めがみ**，乘上左边的“电梯”回到与阿波罗战斗之处，此时父亲已经复原了。又回到了故事开始的地方，这次父亲再也不会离去，永远在一起了！

◀GB的画面就是这样单纯有趣，这也许就是它的魅力所在吧！

游戏中应注意：

1. 既然名为《秘宝传说》，游戏中当然会得到大量秘宝。其中大部分可装备，不用实在可惜。

2. 主角们种族共有：人类、超人、机器人、怪物四大类，成长方式各不相同。

怪物：吃肉成长，肉块可在战斗后得到。

人类：不断地战斗。

机器：完全依靠武器装备。而可装备数量有限，注意合理配置

超人：战斗后随机产生，但更依靠武器装备（例如攻击力低，但装备武器后实际战斗效果不低）。

文：毛云　　　责编：PERFECT

国产中文游戏万花筒

爆笑三国

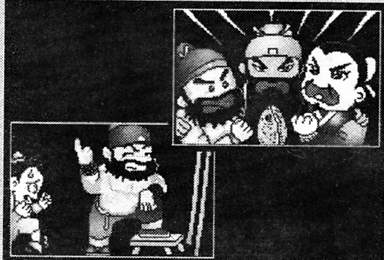
FC　厂商:外星科技　类型:S·RPG
发售日期:97 年

三国争雄,逐鹿天下,堪称一部谋略与争战大全。无奈生不逢时,不能置身其中,一展雄才伟略。外星科技推出的《爆笑三国》是一款集策略与 RPG 为一体的超强力作。爆笑十足,使玩家身临其境,亲统刘备大军,不仅遍历三国争雄的杀伐攻战,还能使三国史实凭借玩家的胆略才智为之一改,进而一统中原。玩三国不可以不讲谋略,《爆笑三国》同样是一款斗智斗勇的游戏。从讨伐黄巾张角的第一关"宛城之战"直至平定天下、一统江山的"函谷关大战"都须玩家发挥才智。如何排兵布阵、如何攻城掠地、或避其锋芒、或围而歼之,从实战中不断提高经验值。在游戏中共有一百多位人物出场,近二十种情节变化,数十种将领级别让你体会统领英才一统江山的乐趣。

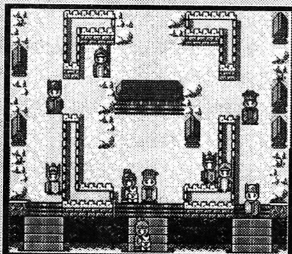
游戏攻略

进入游戏,需选择游戏的难易度。如果你是 SLG 的新手,就应选择菜鸟级练练手,这样敌人就比较容易被打败。如果觉得这样太小看自己了,那还有熟练级和高手级供你选择。

在游戏中,上下左右键可以移动光标,当光标落在我方人员身上时,按 A 键可弹出战斗菜单;当光标落在敌方或我方人员身上时,按 START 键均可切入状态菜单。一般情况下,A 键为确认,B 键为放弃或退出,START 键进入系统菜单。每次战役前都有故事情节介绍,并说明此关的胜利条件。游戏采用回合制,玩家可以操纵我军全体人员,或移动或攻击,或使用技术或原地休息或利用地形,集中兵力,全力拚杀。当达到胜利条件后即可过关。游戏的前十关是以刘备为主帅统领全军,而后九关玩家可以重组军阵,第一次被选中的人即为本次战役的主帅。当你在浴血奋战中千万要保障主帅的生命安全,一旦主帅阵亡或逃走,你将全军溃败而 GAME OVER。



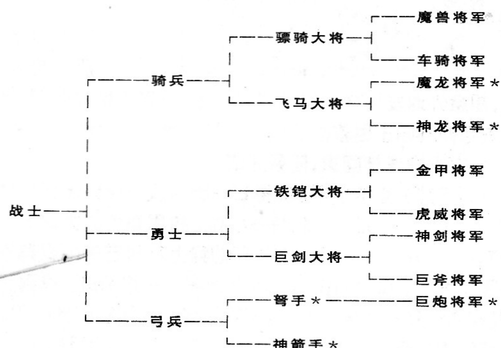
《爆笑三国》游戏构思精妙,变化纷呈。且不说兵精城固,在七、八关中还有火攻阵法,无论敌我均会因误入火海而减少生命值,不可不防。游戏第十三、十四关中,刘璋表现神秘,请玩家特别留意,刘璋此人非同小可。随着大军争战的过程,玩家手下的文官武将会不断提高经验值和防御能力,武官由一个小小战士会逐渐升值为骑兵、勇士、弓兵三种,进而升值为车骑将军、魔龙将军等等。文官也会逐渐升值为神机军师和究级军师。各类兵种的能力和攻击方式都不相同,要扬长避短精心布署才能领会到攻无不克、战无不胜的乐趣。而近百种神技利器会使玩家军力大增,百万军中直取上将首级!不过敌军也非等闲之辈,稍有疏忽就会折戟沉沙、壮志未筹而身先去了。



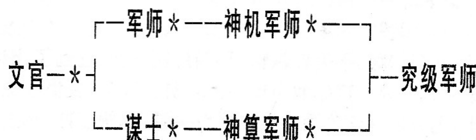
《爆笑三国》人物造型别具一格,会使玩家军旅劳苦之中而捧腹不已。游戏中主要人物造型无不透射出美工设计的奇思妙想,昔日称雄一方,驰骋天下的豪杰,在这里却呈现出一付意想不到的尊容,玩家尽可在游戏进行中而逐一品头论足了。

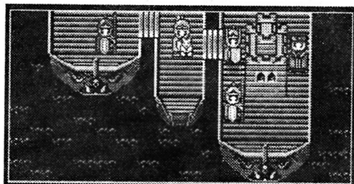
附:各种兵种升级情况表

武将类



文官类















特稿



超级机器人大战史

------THE HISTORY OF SUPER ROBOT WARS

VOL.3

责编/SHADOW PHOENIX

Ⓒ "第4次超级机器人大战"的最终究极完全攻略(?)

(续上期)

从前看到许多"第四次"的攻略之中，都把一个最难攻略的地方给漏掉了，那个被遗忘的攻略就藏在 Option 系统里面，有谁能猜得到是什么吗？没错，那就是——著名的"**卡拉 OK**"！

当然了，在这里也不会把那些卡通歌曲的五线谱给抄在后面来开个音乐教室，毕竟一首从未听过的歌曲，光凭歌词但不知起音与 Key 的搭配处，唱起来就是会不对味儿；况且，游戏里的音源都经过 MIDI 化了，没听过的歌真的不知该如何找到抑扬顿挫了。或者这么说好了，您若在 KTV 里点了首您从未听过的歌曲来唱，可以在第一次就唱得很好吗?答案当然是不可能。

因此在此公开这"第四次"最后的究极攻略——"如何唱卡拉 OK"

简单的说，只要听过原曲，就会唱这个卡拉 OK 了是吧？没错 到底说穿了不值一文钱，笔者所提供给各位的攻略法其实就是请大家自己去买、去借、去耍赖地弄到这些卡通歌曲的 CD 或录音带，回家慢慢听。当然笔者也承认，这真是个有史以来最不负责任的"垃圾"攻略了。

不过呢，笔者也并未那么的没诚意，既然是名为"攻略"，多少也会有些参考资料；笔者会把这些歌曲的相关 CD 的专辑名称、编号等资料一一列出，有兴趣的读者们可借此资料自行找管道去取得。

1.《令人怀念的电视卡通主题歌：SF·机器人卡通篇》("なつかしのテレビアニメ主題歌 SF・ロボットアニメ編")编号 COCC10804 定价￥2500

这张 CD 里就一口气收录了两架超电磁机械人、魔神 Z 与大魔神、UFO 机械人古连泰沙、勇者莱汀及大空魔龙盖亚王的主题曲和片尾曲，售价还算合理(日本**コロムビア**株式会社出版)

2.《机器人卡通大全集》("ロボットアニメ大全集 VOL.1～2")编号 VOL.1 为 CC4362～3，VOL.2 为 CC4540～1 定价各￥5000

这一套两大盒共 4 片装的 CD，几乎囊括了所有日本机器人卡通主题在里头，除了上一张的那些歌曲之外，盖特机械人、斗将戴摩斯及无敌钢人泰坦 3 号的歌曲也录在其中，资料曲目非常完整，只不过这一套全买下来要花上近一万日币，不是小数目。(日本**コロムビア**株式会社出版)

3.《菊池通隆卡通音乐博物馆》("菊池通隆プロデュース&スタジオ・トロン アニメ・サウンド・ミュージアム VOL.1")编号 VICI5248 定价￥2500

战国魔神豪将军的歌就收录在这一张里头，而其它的歌曲也都是你耳熟能详的卡通作品哦(Victor **エンタテインメント**株式会社出版)

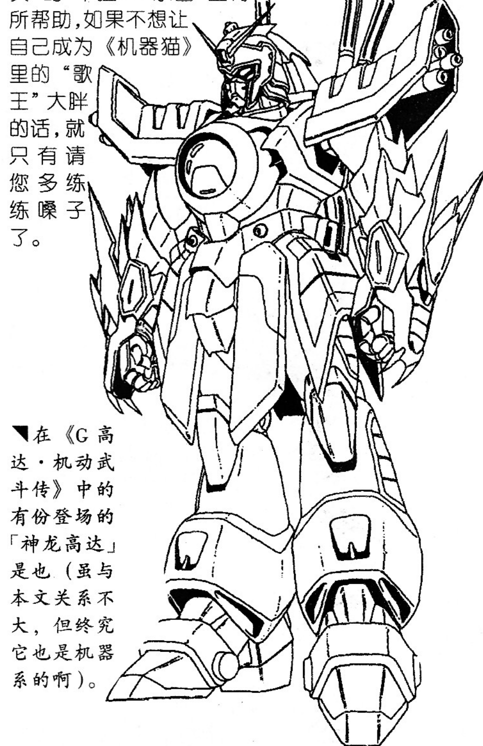
4.《圣战士旦拜因单曲精选》("聖戦士ダンバイン SINGLE COLLECTION VOL.6")编号 KIOX—23036 定价￥937

此张是单曲 CD，另外"重战机"也有出和"圣战士"同一系列的一张单曲。(KING RECORD 出版)

5.《超兽机神断空我·一解千愁 实况》("超獣機神ダンクーガ・やってやるぜライブ")编号 K32X—7053 定价￥3008

这张虽然有资料可查，但已是 1992 年的记录了，在日本都没有把握可以保证能买得到。(KI**スターチャイルド**出版)

以上这些资料，希望能对各位在"第四次"的"卡拉 OK 乐园"里有所帮助，如果不想让自己成为《机器猫》里的"歌王"大胖的话，就只有请您多练练嗓子了。



◥在《G 高达·机动武斗传》中的有份登场的「神龙高达」是也（虽与本文关系不大，但终究它也是机器系的啊）。



▲又有多少位同志还记得这位在《第 4 次超级机器人大战》中出现的酷似陈洛的中国老人东方不败呢？



D 充满趣味的内幕情报大公开

这一单元要说的是一些发生在"SRW"中的小道趣味情报，大部分的内容对于正式的攻略来讲可说是帮助不大，但也多少能达到搏君一笑的目的，但若能令您传道解惑，那可就真是笔者的意外之喜了。

情报 1

关于BOSS ROBOT(ボスボロット)的"奇迹"能力

其实换另一个角度来看，BR或许才是史上最"强"的机器人吧。在卡通中就算再怎么被打得四分五裂，头部的驾驶舱绝对一定是完好如初，甚至还可以像个皮球般的到处活蹦乱跳，而且在下一集就可修复再度出场，如此旺盛的生命力简直比蟑螂还强。另外它在"第四次"里若被打倒，修复费用也不过10而已，"新SRW"虽有涨幅，但也仅需资金100即可，真的是贱价得可以。或许，BR老大可以很自豪的对任何敌人夸口："我也许会被你打败，但绝不会被你打死"。

情报 2

BOSS ROBOT的绝对必中能力"自爆"无效了?

"第四次"中首创的精神指令"自爆"，一旦使用将会对在自机四格内的敌人造成损伤，但自机也会炸毁。通常拥有这项指令的多半是些能力不足的贫弱者，如BR老大或巴尼等。当他们面对一些能力超强的头目级敌人时，光凭驾驶本事要给对方造成损伤几乎是难上加难，除非用上拖人下水的这手"自爆"贱招。但是自爆对"第四次S"里最后头目（名字我们就不再提了）却是无效的！显然白河愁无法容忍和BR或巴尼这些活宝"同归于尽"的奇耻大辱；另外"激怒"这项指令也一样对最终头目行不通，请玩家注意。



情报 3

新作"AI"功能强化的明显证据——

各位读者们可别误解了标题所谓的"AI"之意，此"AI"非彼"AI"，而是"SRW"中出场频率最高的敌方最低等战斗单位——"人工智能AI"，笔者所指的功能强化是说：在"第四次"里的AI代表图像是个IC基板，而"新SRW"里的AI图像则变成了CD—ROM，这不就是"功能强化"吗？事实上，这也是在暗示着对应主机方面的系统更新，以借此区隔所做的一点小花样吧！



情报 4

《Z Gundam》时主题歌未收录在BGM系统中?

"SRW"中在进入战斗画面时，会把我军部队所代表的卡通主题歌BGM播放出来，但Z Gundam出场时放的却不是"将爱倾注于水之星"这首歌；这是因为Z的主题曲曲子其实是位美国人所写的。说来这位老美可是大有来头，他的名字叫做尼尔·史达克，活跃于60年代间的美国流行歌坛，或许您听过一首名叫"One Way Ticket"的老歌吧？这首歌正是尼尔老先生年轻时写的（而且还是自己唱的），这该有点印象了吧?有趣的是，尼尔老伯的千金后来也步入歌坛，所唱的第一首歌也是卡通歌曲，那首歌就是电影《千年女王》的英文版主题曲。好象有点离题了……总之，Z Gundam的主题曲版权至今应仍在尼尔的手上，若要再加以使用的话，在版税方面将会是一笔额外的支出，或许正因如此，才将Z的主题曲删除在外了。（好可惜啊！）



而其他的主题曲BGM的版税处理，则是由软件厂商直接支付给"JASRAC（日本音乐著作权协会）"即可，再由"JASRAC"去和各个创作者分摊；当然的，每个相关者所能分到的版税少得可想而知，然而日本的版权法则规定便是如此。

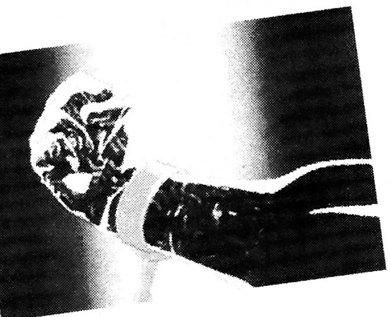
事实上……《一年战争》、《0080》和《逆袭》的Gundam主题曲也是没有出现，这或许比较容易理解，大概是因为曲调不合适的缘故吧……，不相信的话可以去听听看……



情报 5

《超兽机神》的第二女主角萝拉加入"G.G.Girl"?

当年《超兽机神》企图借偶像牌来搭配宣传，相中了刚出道的藤原理惠，不仅由她演唱两首电视、一首电影的主题曲，还由她担任萝拉的配音员，甚至也将故事中的主角取名叫"藤原"忍……。虽然当时确实造成声势，红得风风光光，但在节目下档之后，藤原理惠的星路发展也开始走下坡；直到前几年长大后不得志的她（出道时才14岁）竟然加入了"G.G.Girl"这个4人团体，正式挤身不入流明星行列之中，而"G.G.Girl"则是用来影射不入流明星才故意这么写的。



因情报来源和版面都十分有限，故仅刊此5条情报，SORRY！



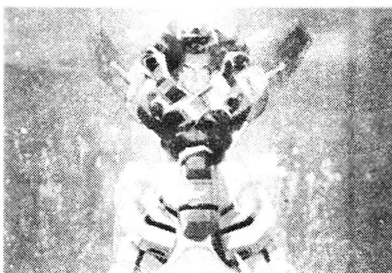
Ⓔ 您心目中理想的超级机器人军团名单

在最后的单元里，要大胆"预测"与"假设"，从"新 SRW 第二代"起之后可能加入的新机器人会有那些？并透过每一架机器人的特色优点去分析。各位读者们也可去想想您会希望谁会成为"SRW"中并肩作战的伙伴？

名单 1

现今知名度与期待度都是最高的机器人
新世纪少年战史

哈哈，在 9 月 25 日 SS 上发行的《超级机器人大战 F》上登场的绫波丽和她的伙伴们驾御的机器人们也终于降临了，虽然他（她）们在日本及港台以及欧美均人气绝顶，但笔者仍未对它感兴趣，尽管在去年已将它的动画版的前 8 部看完……



名单 2

精神指令最多的机器人
机甲舰队 XV

如果您希望有架机器人的精神指令能够多得让人用不完，那么机舰队 XV 绝对是你最理想的选择它有十五名驾驶员，也就等于是有十五人份的精神指令。但是笔者在想，可能的话精神指令只会设定给其中的三名小队长而已，真的要十五个人都可以使用精神指令，那也未免太泛滥了些吧，实际上你再怎么乱用指令也用不到那么多吧？

名单 3

合体机器人中精神指令最少的——六神合体・火星神

曾经有一部卡通叫做《六神合体》。它虽然是由 6 架机器人合体的，但实际上驾驶员只有 1 人，就精神指令拥有比率来看，的确很不划算。还有一点也很不利的是，它只有两件武器，而且射程很短，可能只有 1 而已。

名单 4

"新 SRW"制作人寺田贵信最期待在续作中出现的机器人——
银河旋风・无赖我（ブライガー）

这架机器人的确蛮帅的，也有不少人喜欢，胸前的两片大翅及鸟爪型的手掌是它别具特色的象征。驾驶员有 4 人，精神指令也该很充足了，但是制作公司国际映画社现在似乎已经结束营业，要让银河旋风再次"复出"恐怕不是件容易之事。



名单 5

最期待在续作里出现的机器人
大王者（最强ロボダイオージヤ）

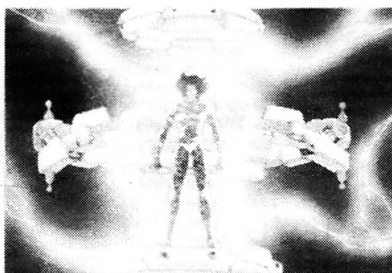
以"水户黄门"的故事为蓝本改编拍摄的机器人卡通，虽然剧情上没什么独特之处，但是机器人的造型可真是有史以来最帅气的了，它也是用三架机器人来合体，由埃及法老王、圆桌骑士及斯巴达战士合体成胸前印有德川家康家纹的大王者，而且近程远程的武器都有，必杀技电光雷鸣剑也是华丽得很不象话。由于本片的监督佐佐门信芳的另一作品《无敌机器人托莱达 G7》已经加入了"新 SRW"，因此，综合这些有利的条件来看，大王者要加入"新 SRW"的机会十分乐观。

名单 6

最没有希望入围"SRW"的机器人——
装甲骑兵ボトムズ

这种机器人一架也不过 4 公尺高，只能一人驾驶，也没有什么超级武器，说得不客气点，就连 BOSS ROBOT 都比它来得有用处。不过，如果换个角度来想，敌人的杂兵也是一堆装甲骑兵的话，未尝不是一件好事，至少，可以不费吹灰之力的将它们一扫而光。就怕开发人员又象《苍蓝流星雷兹那》那样胡搞，把原本就没什么能力的机器人设定的强得不象话（笔者指的是"死鬼队"），到时候又要害得大家和笔者打得很辛苦……。

除了以上所说的这几个可能性之外，我们多少还可以从已加盟赞助"SRW"开发的卡通公司的历代作品中，来挑选出极有希望"参战"的机器人（或已参战）。SUNRISE 公司方面呼声最高的应是《传说巨神伊狄安（イデオン）》了，它从"第四次"之后就一直传闻会加入"SRW"战列中，结果到了 SS 版《F》中才得以一偿所愿；记得当时"第四次"的开发人员会打趣的说："SRW"里的伊狄安如果照原著故事来写剧本的话，所有的友军或敌人都得死光光了，或许真的是戏言吧？



而东映公司还有三架极被看好的机器人，分别是由战斗机、狮子和机器人合体的《未来机器人达特纽斯（ダルタニアス）》，由空雷王、海鸣王、陆震王合体的《宇宙大帝西格马神（ゴッドシクマ）》，以及五色狮子合体的《百兽王 五狮子（ゴライオン）》，（笔者最喜欢的就是这百兽王啦，哈哈，谁给我一个呀！！！）







战史结束，多谢捧场！！！



各位玩友大家好！在这惬意的季节中大家玩的是一些怎样的游戏呢？GAME 大体上分不外乎 FTG，ACT，STG，RAC 这四大天王，其中的元老当属 STG 和 RAC 无疑，它们可是有着近二十年的历史呢！剩下那两种也是当仁不让，于近十年间迅速普及开来，成为了游戏中的新贵。请别着急，以上讲的全是街机，即 AMUSEMENT ARCADE 中（ARCADE 本意为“两旁常设有商店的有拱顶的走道“，正是因为其店中不乏可供娱乐用的 MACHINES 而人们要向它们“INSERT COINS”，国外即以该词表达我们所通称的“大型机、街机”）的游戏。

而自从“任天堂”这个商标为人们所熟知以来，一个重要的游戏类型产生了，它使得无数人为之疯狂，其中还有一些街机仔，真是令人汗颜——RPG。那可是本刊“游戏制作入门”作者魔法师的最爱。由于支持者甚多，以 RPG 出名的某些厂商真可说是发了大财，那么从这次开始，“科普园地”将更通俗、直观地向大家介绍 RPG 的制作过程，究竟是么原因使得玩家那么心甘情愿地按照厂家设计好的路子走呢？若要揭示其本质，就不得不再次提到剧情，让我们一同来看看 RPG 的魅力吧！

责编：天师

开始介绍！

咦！小天天和奥特曼居然成了剧情作家？

“游戏果然还是要靠内容！”，在听了风马老师的这一段话后，小天天和奥特曼燃起了一股想成为剧情作家的意愿……

游戏设计讲座(一)

进入游戏的剧情制作！

天：由头脑超群的我小天天所作的游戏当然不是那些简单的东西，其大名为“小天天征服游戏界的宣言”。

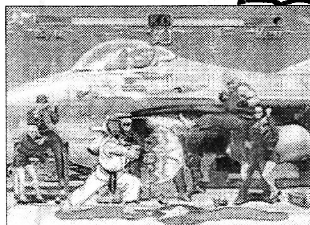
奥：喂！小天天！我觉得做个大家来比赛来吃东西的“餐之挑战者”比较好啦！

风：作的决心了哦！休不眠进行游戏制奥特曼君都有了不看来小天天和

圆一场成为游戏设计师之梦

在此行业中，大家最为向往的职业就是游戏的原创设计者了！他的主要工作是从游戏的故事以至道具，所有相关的设定都要负责，是游戏设计中最不可或缺的职种。





▲最后配置敌方角色，做出地图后进行总的整备。



▶决定游戏系统后，接下来要完成角色的设定及其所发生故事等细部的东西。



▲首先要作游戏规则、画面表现、构成故事、舞台数目等的基础，然后再加上角色动作、攻击、地图等的设定。

＊＊＊＊＊＊＊ 游戏剧情的3个特征 ＊＊＊＊＊＊＊

地图型

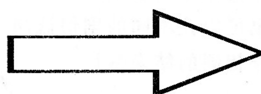
是只有在游戏中才有的特殊剧情，最主要的在于 STG、ACT、和 RPG 等游戏中道具及宝箱等的记载。

声音型

这是用来传达游戏世界观气氛的方法之一，常采用分镜法来完成。

影像型

和戏剧或连续剧不同，它不能只以文字构成，还必须加上剧情图画才行。



进入下一页！

游戏和戏剧的剧情之不同

然而与电影及戏剧的剧情相似之处，则在于游戏与其表现的方法相同，至于其声音、绘图方面，则有许多不同的表示法。

科普园地

地图型的代表 RPG的制作

再来看看实际上要作出一款游戏游戏必须要依序完成些什么，下例为『RPG工具2』。

1 首先要定出游戏的基本规则！

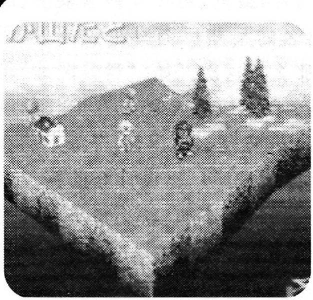
最初要先设计游戏的整体世界，如故事的世界观及游戏的系统等。

◇规则项目

- ●地图的大小、城与商店的种类
- ●咒文及道具的种类
- ●升级的法则
- ●魔物的行动模式等等的初步设定

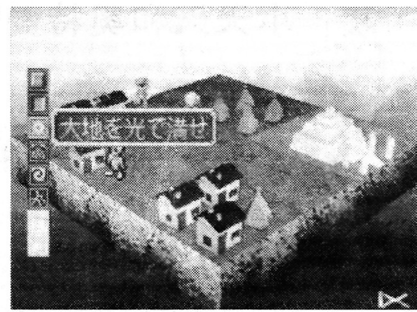
2 再作出冒险地图

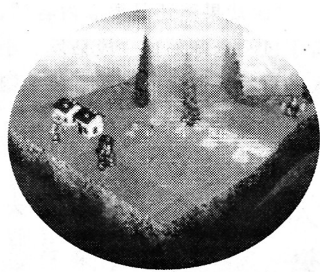
跟着要依故事情节作地图，例如左图即可作为基础的游戏画面。



3 人物的配置和会话的整理

接下来要将角色配置在完成了的地图上，最后再加上其动作以及会话等设定。





▼加上编号，将所有的角色纳入管理，然后再以程序调整细部。

让小天天和奥特曼动动身体的挑战！

替游戏的角色加入灵魂！

在此我们以小天天和奥特曼为游戏中的角色，体验一下剧情的设定，若是你还不能理解的话，那你成为游戏设计者的路就很长远了！

1 角色设定

角色与故事要如何融合是相当重要的，像是解决事件的经过，或是会话的变化等都必须仔细考虑。

为了举例就请你们当一下游戏的角色吧？

衣服好紧哦

让你看看我有名的演技！

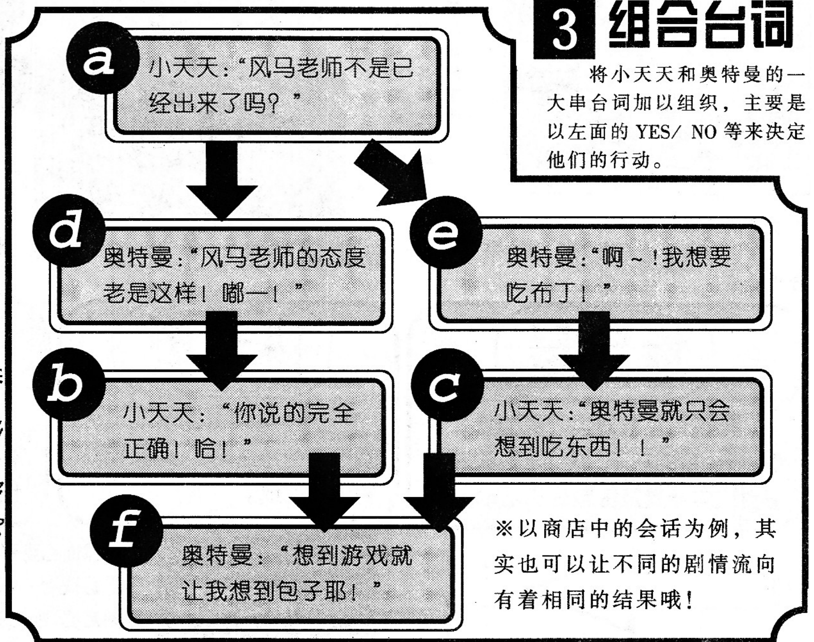
2 准备台词

角色的台词应该是要如左边的文章般多准备几份，这可是游戏中剧情的重点哦！

- a 风马老师不是已经出来了吗？
- b 你说的完全正确！哈哈！
- c 奥特曼就只会想到吃的东西！！
- d 风马老师的态度老是这样！嘟—！
- e 啊～！我想要吃布丁！
- f 想到玩游戏就让我想到包子耶！

3 组合台词

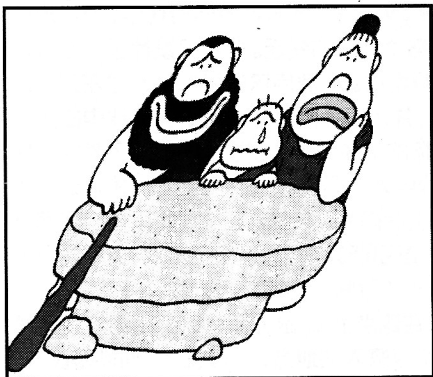
将小天天和奥特曼的一大串台词加以组织，主要是以左面的YES/NO等来决定他们的行动。



※以商店中的会话为例，其实也可以让不同的剧情流向有着相同的结果哦！







相传这就是魔法师在远古时代时的一家人，当然左边的是他了。

游戏制作入门（十八）

扫描第一

文/魔法师

（编者按）：哀莫大于心死！每个人最心痛的时候莫过于……（糟糕，是什么？我也说不清楚啊！）每个 SHADOW PHOENIX（咦，到底有几个 PHOENIX ？）最心烦的时刻莫过于魔法师这厮来交稿的日子，又要排版、又要扫图、还要给他做饭（方便面）、还要校对、受他冷嘲热讽……总之很是充实。今天这厮只顾扫自己画的丑陋美少女图，当然题目仍是没有想好，而此时他口中还不停地叨唠"扫描第一"，于是题目就出来了。为了报复，在偷闲去打《ZERO2》时用 SAGAT 使出独门连续招术将他 PERFECT，哈哈，他也不过是个会些魔法的后辈，怎能与我这等江湖大侠叫板，不是有句话叫做"叫板者灭之，龇牙者掰之"吗？

冬天就要来了，不过也开学了（我叶大魔法师可是在伟大的十五大召开之后才开学的啊！），果真要有果子吃了。

今天闲聊的是背景，不是图象处理上的背景，而是与时代有关的背景。可能有的读者会感到最近几期的《一场游戏一场梦》所聊的与实实在在制作游戏的关系不大，好象不会或不了解这些，只要懂得编程和美工就可以了。千万不要这么想啦，不去细致的了解游戏的一点一滴，做出来的只能是有游戏空壳的玩意儿，没有骨架，更不要说有血有肉了。虽然这些很琐碎，但是如果不注意的话，做出来的就会象某些国产游戏似的。魔法师认为，成功游戏的要素之一就是注重细节的东西。随手抓来个例子，《仙剑奇侠传》，（某编：又是《仙剑奇侠传》！）。有个朋友说《仙剑奇侠传》中有个细节让他感受颇深：李逍遥战败林月如的父亲后，两人情话过后拥抱在一起，这时化蝶出现，两人便马上分开了。这一细节，实在是很巧妙的，给人的感受可比某些欧美游戏的过场动画猛烈得多。首先，这个动作很充分的反映的当时二人的心情，还有当时的社会背景和礼教观念，中国的味道很浓，我想大多数玩家都明白的，如果换了某位老美，肯定是摸不到门道。（某编：老美，粗糙的感觉）第二，这样做经济实惠，比起耗资的动画来说节约的多，而效果不见得有差。注重细节，成功的又一把利刃！喂，我不是贩刀的！

背景，大概来说主要说的是游戏所处的时代、当时的建筑风格、当时的社会形态、礼教观念等等等等等等等等，用那么多等等，意思是背景所包含的很多很多，太多太多，任何可以有效表现当时时间和空间的事物，有特点的事物都应包含其中（魔法师的灵感真是有如长江之水，滔滔不绝...）。有效的利用背景，最大的利处是使游戏的真实感大大增强！真实是可信和投入的一大前提，不光适用于以真实世界为背景的游戏，同样适用于各种幻想世界的游戏。注意，这里的真实，不是只指地理等方面的真实，而是指在当时的背景环境下，各种行动和事件都非常匹配当时的背景环境，从而给人真实的感觉。

首先要在游戏中构造背景。要选取特别能代表当时时代的事物加入游戏中，比如建筑，是第一步。经常可以在各种游戏中见到长城，金字塔吧，那就是在利用背景来让玩家相信故事发生在我们这个地球上。拿个漫画的例子来讲，比如《乔乔的冒险奇遇》的第三部，空条承太郎一行的游历，途中所经历每一处都有明显的建筑和民俗，还记得埃及的 WC 吗？哈哈哈哈。印象很深吧。还有不停的运用当地的传说来烘托发展剧情，对于我们来说神秘的尼罗河，金字塔，狮身人面，正勾起了人类本身的探索求知的欲望。利用人类的各种欲望吧，抓住他们的心，操纵他们的行动，哈哈哈哈，哈哈哈哈！（某编：邪教，邪教！）不过利用人类本身的探索求知的欲望，在结尾就要给观众，玩家或读者一个满足，如果没有满足，会给观众、玩家或读者一个不近人情的印象，就是不好啦。有的卫斯理的小说就是，在开始构造了太多悬念和未知，到结尾就是一个一般的结局或用外星的什么玩意儿来收尾，就是说没有满足读者的探索欲，或说是没法完全满足读者过高的探索欲，当然本人还是很喜欢他的作品的。（某编：咳，咳，咳咳）哦，不好意思，怎么都聊到卫斯理了，不好意思，SORRY。（私下语：游戏嘛，就是要包罗万象的！众编欲砍之）有了建筑，可以说构造了大的物理环境，接下来，哦，差点忘了，自然环境也是要有的，用植被表现，不必多说了。接



下来是活的东西了，主要是构成社会的人类。首先要有男女老少，穿着当地的服装，说着当地的方言，干着该做的事。这样就构造了一个大的环境，粗细就由游戏的类型而定，如果是 RPG 的话，就要尽量的细致，如果是以人物为主的 AVG，那么只要细致的设计主演们就好了，没用的人就不要花工夫了。要注意特点，突出特点！比如一个现实世界的游戏，那么设计者就要尽心的去查资料，某个地区的服饰，行为习惯等，尽量的反映出不同的东西，让人从画面、音乐、对话上真的感受到实在。不过对真实的追求要有限度，要不就会费力不讨好的。魔法师认为，适当的程度是：去调查大众略有所闻的事物，力求在这些事物上满足玩家；而对于太过偏僻的，与大众略有所闻的事物有些关系的还可以偶尔为之，其他八杆子打不着的还是免了，千万不要满是“号称”存在于地球的未知事物。特定的历史人物，强化真实的法宝！看一看金庸的武侠小说吧，那一部不是有完善的背景环境，而历史人物的轶事则是构造背景的重头。金庸的武侠小说之所以强过其他，有一点就是他构造的时代背景鲜明，将人物置于其中，而不是象有的只在片首旁白“明末清初”。

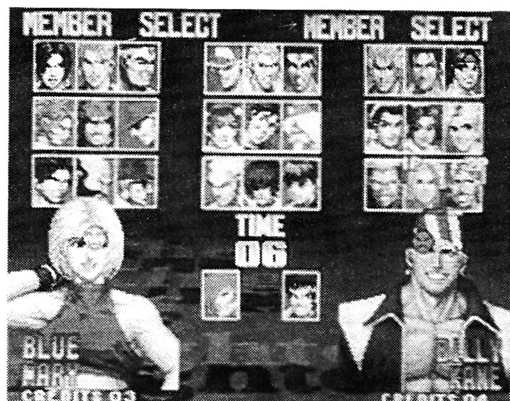
最让我吃惊的是金庸为作品所作的考证：明教的存在；李自成避祸为僧的传说；以至于颇具传奇色彩的传授剑法的越女……在历史上均可寻到证据。金庸在武侠小说中用大量的考据支撑细部的描写。就这一点来说其风格明显与古龙的无社会/时代特征单纯描写个人经历的手法不同。金庸常把人物放入一个激烈纷争的时代中，透过角色们的视角来反映整个社会的变迁。他自行设计了一些行为规则，描述了无数套武功，利用这些基本要素他在正史内插入”江湖“生活，并让读者信服。利用史实事件中的人物和开端，加上虚构的角色，演绎了过程，保留了真实的结果。这在《鹿鼎记》中尤为明显。难怪他的小说（尤其对不太清楚那段历史的读者们）读来恍若正史（此段偷自狐朋狗友沈雁的文章，借以引证）。所以，沿用至游戏，请不要只在序幕的动画中写上“时间：　地点：　人物：　任务：　”。《侠客英雄传 3》在这点上就 做的还可以，比如海边的倭寇，随然还有很多可深入的地方，不过总比《仙剑奇侠传》的时代背景处理的好。（某编：竟然说《仙剑奇侠传》的短处，他不想活了吗？）　接下来是特定的历史事件，同历史人物一样的重要。不过是否忠实再现历史，一直是影视和游戏制作的一大选择题，各有利弊吧。对于游戏来说，就与游戏的类型和立足点有关了，如果象韦小宝题材的，就游戏历史吧，不过如果是为了纪念反法西斯多少周年的游戏，可不要太过分了。不过，即使是游戏历史，也要有足够的符合历史的事件和人物，如果满眼都是混乱的历史，那也不需要游戏历史了，重写历史吧，真实就飞到九霄云外了。总之就情况而变吧。

（注：文中括号中间皆为魔法师个人所为，与本责编无关。嘻嘻！）

责编/SHADOW PHOENIX

《超级街头霸王ⅡX》的人物设定组合





THE KING OF FIGHTERS'97

'97格斗之王

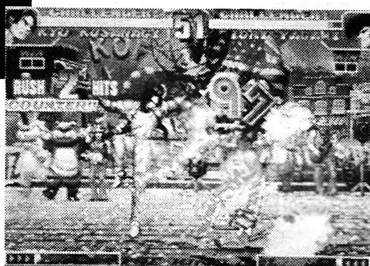
ARC	NEO	SNK CORP.
FTG	GEO	460 MEGA

全员必杀一举公开！

毋须多言，尽管施展，'97屏幕前仍旧是胜者为王！

以下表格中阴影部分为超必杀技，角色特殊技、投掷技在人物简介中进行说明（本文面向街机仔）。

主人公队



▲草薙的鬼燃烧是一招既可对空又可对地的必杀。

草薙 京

'95中的特殊技在此恢复——八拾八式(↘＋D)，外式・轰斧 阳（→＋D)，加外式・奈落落(↓＋C)。R.E.D.KICK的对空能力加强，"琴月 阳"的速度变快，新超必最终奥义则是巨大的暗勾手加连续荒咬、毒咬攻击技。投掷技有两种，扒铁(→或←＋C)，一刹背负投(→或←＋D)，因全员普通投掷技出法都是如此，以下仅对个别人物的追加投技加以说明。

百式鬼・燃烧	→↓↘A或C
R.E.D.Kick(七百七式・独乐屠)	←↓↙B或D
贰百拾贰式・琴月 阳	→↘↓↙←B或D
七拾五式 改	↓↘→B・B或D・D
百拾四式・荒咬	↓↘→A
百贰拾八式・九伤	荒咬动作中↓↘→A或C
百贰拾七式・八错	荒咬动作中→↘↓↙←A或C
	荒咬→九伤动作中A或C
百贰拾五式・七濑	荒咬→九伤动作中B或D
	荒咬→九伤动作中B或D
外式・砌穿	荒咬→九伤动作中A或C
百拾五式・毒咬	↓↘→C
四百壹式・罪咏	毒咬动作中→↘↓↙←A或C
四百贰式・罚咏	罪咏动作中→A或C
九百拾式・鹤摘(外式・虎伏/龙射)	↓↙←A或C
秘奥义 里百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→A或C
最终决战奥义"无式"(三神技之一)	↓↘→↓↘→A或C

二阶堂红丸

经改良后的"雷韧拳"和"雷光拳"，根据按键不同，分为对地(A键)或对空(C键)，空中雷韧拳却增加了留空时间。超必"大发电者"是"红丸投"的强化，'95中的特殊技和追加特殊技则重现，其一为(跳跃中)↓＋D，其二为→＋B。可于跳跃中(↑以外＋C或D)进行投掷。

雷韧拳	↓↘→＋A或C
空中雷韧拳	(跳跃中)↓↘→＋A或C
真空片手驹	↓↙←＋A或C
超级闪电踢	→↓↘＋B或D
居合蹴	↓↘→＋B或D
反动三段蹴	→↘↓↙←＋B或D
红丸投	(近身)←↙↓↙←→＋A或C
雷光拳	↓↘→↓↘→＋A或C
大发电者	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←＋A或C

大门五郎

新必杀"根返"是当身技，成功使出后即变成背负投。"里投"是移动指令投，新超必"岚之山"是能够追加指令的多变连续技。以C键普通投时可以远距使出。

地雷震	→↓↘＋A或C
超受身	↓↙←＋B或D
出云投	←↙↓↘→＋A
切株返	←↙↓↘→＋C
天地返	(近身)→↘↓↙←→＋A或C
超大外割	(近身)→↓↘＋B或D
根返	↓↘→＋B或D
里投	→↘↓↙←→＋B或D
地狱极乐落	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←＋A或C
岚之山	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←＋B或D
续・切株返	←↙↓↘→＋B或D
根拔里投(正常态)	→↓↘＋B或D
续・天地返(最大能量态)	→↓↘＋B或D



格斗天书

个人参赛队

八神庵

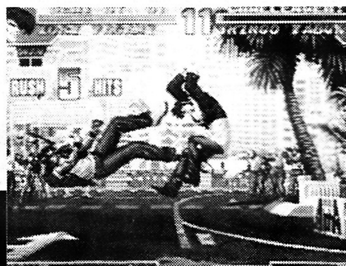
新增超杀"八酒杯"是原有"暗勾手"的超级强化，击中对手后则令其在一定时间内防御不能，即可肆意追打之。特殊技皆为外式，轰斧 阴"死神"(→+B)，梦弹(→+C・C)，百合折(跳跃中←+D)。

百式・鬼燃烧	→↓↘A或C
贰百拾贰式・琴月 阴	→↘↓↙←B或D
百贰拾七式・葵花	↓↙←A或C(三回连续输入)
屑风	(近身)←↙↓↘→A或C
百八式・暗勾手	↓↘→A或C
禁千贰百拾壹式・八稚女	↓↘→↙↓↙←A或C
里百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→A或C

矢吹真吾

这人可是集新老草雉京招式于一身，包含了与"RED KICK"同出一辙的"真吾踢"，也有第百壹式"胧车"，其外式超必是草雉京的DASH版吹飞攻击，燃烧真吾是荒咬、毒咬的乱舞技版。

百式・鬼燃烧未完成	→↓↘A或C
百拾四式・荒咬未完成	↓↘→A
百拾五式・毒咬未完成	↓↘→C
百壹式・胧车未完成	↓↙←B或D
真吾KICK	←↙↓↘→B或D
外式・凤鱗	↓↘→↓↘→A或C
燃烧真吾	↓↙←↙↓↘→A或C



▶八神正在施展其得意大技——第壹百贰拾七式『葵花』。

饿狼传说队

安迪

大大削减了"飞翔拳"的对空能力和"幻影不知火"的攻击速度，而新必杀"飞翔流星拳"是与"激・飞翔拳"十分相似的掌打攻击。

斩影拳	↙→+A或C
我弹幸	斩影拳击中↓↘→+A或C
飞翔拳	↓↙→+A或C
升龙拳	→↓↗+A或C
空破弹	←↙↓↘→+B或D
击臂背水掌	(近身)←↙↓↘→+A或C
幻影不知火	(跳跃中)↓↙→+B或D
幻影不知火(下颚)	幻影不知火着地中→+A或C
幻影不知火(上颚)	幻影不知火着地中→+B或D
超裂破弹	↓↙←↙↓↘→+B或D
飞翔流星拳	↓↙→↓↙→+A或C

东丈

泰拳手没有增加新必杀技，其新超必"爆烈飓风猛虎踢"乃乱舞系攻击技，特殊技为↘+B。

旋风拳	←↙↓↘→+A或C
爆烈拳	A或C连打
爆烈拳终结	爆烈拳中↓↘→+A或C
虎破脚	→↓↘+B或D
电光踢	←↙↓↘→+B或D
黄金之踵落	↓↙←+B或D
死亡龙卷风	↓↘→↓↘→+A或C
爆烈飓风猛虎踢	↓↘→↘↓↙←+A或C

特瑞

TERRY BOGARD追加了《饿狼RBS》的新必杀技"POWER CHARGE"，在击飞对手后以倒跃踢作为追打。新超必"高轨喷泉"是"能量补充"击飞后再以"能量喷泉"才攻击的方式。

火焰冲拳	↓↙←A或C
能量波	↓↘→A或C
碎石踢	↓↙←B或D
倒跃踢	→↓↘A或C
灌篮强击	→↓↘B或D
能量补充	←↙↓↘→B或D
能量喷泉	↓↙←↙→A或C
高轨喷泉	↓↘→↓↘→B或D

龙虎之拳队

坂崎良

新必杀技"猛虎雷神刹"是小跳时的手刀中段攻击，新超必"天地霸煌拳"(极像结成晶之猛虎硬爬山)在最大能量态下击中对手，会使对手出现晕点状况。

虎煌拳	↓↘→+A或C
虎炮	→↓↘+A或C
	猛虎雷神刚跳跃中→↓↘+A或C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B或D
极限流连舞拳	(近身)←↙↓↘→+A或C
猛虎 雷神刚	↓↙←+A或C
猛虎 雷神刹	↓↘→+B或D
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
天地霸王拳	↓↘→↓↘→+A或C

罗伯特

"龙翔斩"来自《龙虎之拳外传》，可对空和作连续技用。新超必"无影疾风重段脚"是以跳跃的连续蹴。

龙击拳	↓↘→+A或C
龙牙	→↓↗+A或C
飞燕旋风脚	→↘↓↙→+B或D
飞燕龙神脚	(跳跃中)↓↙←+B或D
极限流连舞脚	(近身)←↙↓↘→+B或D
龙斩翔	→↓↘+B或D
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙→+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
无影疾风重段脚	↓↘→↓↘→+B或D

坂崎由莉

她继承了以往的空牙、飞燕疾风拳和飞燕旋风脚等必杀技，其新超必“飞燕烈孔”则将空牙连续化。可于跳跃中(↑以外+C或D)进行投掷。

虎煌拳	↓↘→+A或C
空牙	→↓↘+A或C
里空牙	空牙着地时→↓↘+A或C
雷煌拳	↓↘→+B或D
百烈掌击	→↘↓↙←+A或C
飞燕疾风拳	↓↙←+B或D
飞燕旋风脚	↓↙←+A或C
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
飞燕烈孔	↓↘→↓↘→+A或C

怒之队

拉尔夫

其新增超必“宇宙幻影”是豪爽的突进技，不可防御。

机炮拳	A或C连打
格林机关炮	←(蓄)→A或C
急降下爆弹	↓(蓄)↑A或C
	(跳跃中)↓↘→A或C
超级阿根廷攻击	(近身)←↙↓↘→B或D
拉尔夫踢	←(蓄)→B或D
超级机炮拳	↓↘→↘↓↙←A或C
乘马机炮拳	↓↙←↙↓↘→B或D
宇宙幻影	↓↘→↓↘→A或C

莉安娜

其新增超必“旋转火花”是手刀突刺爆破技，“重力风暴”则是敌蹴爆破技。可于跳跃中(↑以外+C或D)进行投掷。

月光锯	↓(蓄)↑+A或C
威武军刀	←(蓄)→+B或D
X口径炮	↓(蓄)↑+B或D
涡旋发射器	←(蓄)→+A或C
眼之斩	↓↙←+A或C
V字金锯	(跳跃中)↓↘→↘↓↙←+A或C
旋转的火花	↓↙←↙↓↘→+B或D
重力风暴	↓↘→↓↘→A或C

克拉克

与前作分别不大，新超必“奔袭投掷”是追击对手的投技，使用“RUNNING POWER BOMB”。可于跳跃中(↑以外+C或D)进行投掷。

机炮拳	A或C连打
凝固汽油弹(投)	→↓↘AC
旋转摇篮(投)	←↙↓↘→AC
自裁恶魔(投)	→↓↘BD
超级阿根廷攻击(投)	(近身)←↙↓↘→BD
烈火闪光肘	(指令投中)↓↘→AC
终结阿根廷攻击	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←AC
奔袭投掷	↙↘→←↙↓↘→BD

新女性格斗家队

京

新超必“沉默闪光”是“落地击”的强化加垂直向上攻击，亦恢复特殊技↘+D。

毒蛇击	↓↘→+BD
双毒蛇击	↓↘→↓↘→+BD
落地击	→↓↘+BD
龙卷踢	→↘↓↙←+BD
惊异玫瑰	→↓↘+AC
妄想踢	←↙↓↘→+BD
幻象之舞	↓↘→↘↓↙←+BD
沉默闪光	↓↙←↓↙←+BD

◀神速之祝词也可以当做无赖技来使用，必令对手难堪。

神乐千鹤

擅长分身攻击的千鹤，按键不同，技巧的轨道、分身和本体的位置变化皆有所不同。新必杀“顶门之一针”是小跳跃突进攻击技。超必“零技之楚”是一定时间内封锁对手的招式，而“三籟之布阵”则是分身连续攻击且本体也可移动的招式。

百活・天神之理	→↓↘+A或C
贰百式贰活・神速之祝词	→↘↓↙←+A或B或C或D
贰百式贰活・神速之祝词・天瑞	神速之祝词动作中↓↙←+A或B或C或D
百八活・玉响之瑟音	←↙↓↙→+A或C
贰百拾贰活乙式顶门之一针	↓↘→+A或B或C或D
里面八拾伍活零技之楚	↓↙←↙↓↘→+A或C
里面壹活三籟之布阵	↓↘→↓↘→+B或D

不知火舞

新必杀技“白鹭之舞”是转身扇连续攻击技。新超必“凤凰之舞”是由上空进攻的突进技，而“水鸟之舞”则是花蝶扇的连续发射版。

花蝶扇	↓↘→+A或C
龙炎舞	↓↙←+A或C
飞翔龙炎舞	→↓↘+B或D
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B或D
飞鼠之舞	↓(蓄)↑+A或C
	(跳跃中)↓↙←+A或C
白鹭之舞	→↓↘+A或C
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B或D
凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A或C
水鸟之舞	↓↘→↓↘→+A或C

金家藩队

金家藩

追加了《饿狼 RBS》中的超必"凤凰天舞脚"和中段特殊技"切腿"（→+B）。

飞燕斩	↓(蓄)↑+B或D
半月斩	↓↙←+B或D
飞翔脚	(跳跃中)↓↘→+B或D
流星落	←(蓄)→+B或D
空砂尘	↓(蓄)↑+A或C
凤凰脚	↓↙←↙→+B或D
	(跳跃中)↓↙←↙→+B或D
凤凰天舞脚	(跳跃中)↓↘→↘↓↙←+B或D

蔡宝健

追加了金加藩的超必"凤凰脚"，但被对手防御后会出现很大的破绽。前作中威猛的跳跃重拳和着地连续技也依然健在。

龙卷疾风斩	↓(蓄)↑A或C
飞翔空裂斩	↓(蓄)↑B或D
旋风飞燕刺突	←(蓄)→B或D
方向转换	飞翔空裂斩、旋风飞燕刺突中
飞翔脚	(跳跃中)↓↘→B或D
疾走飞翔斩	←(蓄)→A或C
真！超绝龙卷旋风斩	→↘↓↙←→↘↓↙←A或C
凤凰斩	↓↘→↘↓↙←B或D

陈可汉

新超必"铁球大压杀"是以助跑斜跳，垂直下落来击溃对手的招式，除了斜跳时是有攻击判定的对空技外，落下时更是下段防御不能的中段技。其新增特殊技为↘+A。

铁球粉碎击	←(蓄)→+A或C
铁球大回转	A或C连打
铁球飞燕斩	↓(蓄)↑+B或D
大破坏投掷	(近身)→↘↓↙←→+C
铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A或C
铁球大压杀	↓↘→↓↘→+A或C



◀"跳跃重脚→下轻拳→CANCEL 铁球飞燕斩"就可形成4连击。

'97 特别队

玛丽

基本技是继承了《RB 饿狼 Special》的形态，更集合普通角色和 BOSS 角色的特点，追加新中段特殊技为→+A。

旋转下落	↓↘→B或D
玛丽蜘蛛固	↓↘→A或C
指天回旋脚	←(蓄)→B或D
转踵落脚	↓↘→B或D
垂直之箭	→↓↘B或D
玛丽攫夺	→↓↘B或D
玛丽翻脸	↓↙←B
头部飞弹	↓↙←D
回身真落	(近身)←↙↓↘→A或C
玛丽台风	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←B或D
玛丽野玫瑰	↓↘→↘↓↙←A或C
玛丽电闪光	↓↘→↓↘→B或D

比利

与玛丽一样是继承了《饿狼 RBS》的普通、强力人物的特点，加入两种新特殊技→+A和棒高跳蹴(→+B)。其新超必"旋元杀棍"就是原有"红莲杀棍"的无火版，另外 BILLY KANE 的胜利姿势追加了摘掉头巾的一种，请爱好者留意。

三节棍中段打	←↙↓↘→+A或C
火炎三节棍中段打	三节棍中段打中↓↘→+A或C
旋风棍	A键连打
集点连破棍	C键连打
强袭飞翔棍	→↓↘+B或D
火龙追击棍	↓↙←+B
水龙追击棍	↓↙←+D
旋元杀棍	→↓↘+A或C
超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←+A或C
大旋风	↓↘→↓↘→+A或C

山崎龙二

蛇拳的储系机能依然存在，也可以按D键作为反击。对空技"砂"击中后能以"蛇拳"作追打。超必"射杀"击中后把键连按就能作4阶段的技巧变化，特殊技猛刺（→+A）则是《RBS 饿狼》里的中段技。

蛇拳上段	↓↙←A
蛇拳中段	↓↙←B
蛇拳下段	↓↙←C
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→B或D
倍返	↓↙→A或C
制裁匕首	→↓↘A或C
爆弹	(近身)←↙↓↘→A或C
砂	→↓↘B或D
断头台	↓↘→↓↘→A或C
射杀	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←A或C



超能力战士队

镇元斋

镇元斋师付与前作的分别不大，而新超必“轰炎招来”是“柳磷蓬莱”的强化，以火炎护体的突进技。

瓢箪击	↓↙←A 或 C
柳磷蓬莱	→↓↘A 或 C
回转的空突拳	←↙↓↘→B 或 D
	醉管卷翁中→B 或 D
	望月醉中→B 或 D
醉管卷翁	↓↘→A 或 C
蝶袭鲑鱼	醉管卷翁中→A 或 C
望月醉	↓↙←B 或 D
龙蛇反蹦	望月醉中↑B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑D
轰栏炎炮	↓↘→↓↘→A 或 C
轰炎招来	↓↘→↘↓↙←A 或 C

椎拳崇

新必杀技“龙连打”是指令投打击技，以键连按来增加 HIT 数，“仙气发劲”是投技“发劲”的强化。而’95 时代中的中段特殊技“虎扑手”(→+A)和“后旋腿”(→+B)则再度复活。

超球弹	↓↙←+A 或 C
龙颚碎	←↓↙+B 或 D
龙连牙·地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙·天龙	←↙↓↘→+C
龙爪袭	(跳跃中)↓↘→+A 或 C
龙连打	(近身)→↓↘+A 或 C 连按
神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
仙气发动	(近身)↓↘→↓↘→+A 或 C

麻宫雅典娜

新必杀技“超级精神穿透”可作追打攻击，而新超必“凤凰 FANG 箭”是“凤凰箭”的强化。可于跳跃中(↑以外+C 或 D)进行投掷。

精神力球	↓↙←A 或 C
凤凰箭	(跳跃中)↓↙←A 或 C
精神力反射波	→↘↓↙←B 或 D
划空光剑	→↓↘A 或 C
空中光剑	(跳跃中)→↓↘A 或 C
心灵传送术	↓↘→B 或 D
超级精神穿透	(近身)←↙↓↘→C
闪光水晶波	←→↘↓↙←A 或 C
水晶超射	闪光水晶波中↓↙←A 或 C
空中闪光水晶波	(跳跃中)←→↘↓↙←A 或 C
空中水晶超射	空中闪光水晶波中↓↙←A 或 C
凤凰 FANG 箭	(跳跃中)↓↘→↓↘→A 或 C

新面孔队

七枷社

必杀技“飞弹强力锤”是以小跳跃作手腕振击的中段技，“升龙决斗”是重击对空技，“敲大锤”是以腕振的多段攻击必杀技，“喷气反击”是以闪身冲前的腕振突进技。超必“百万大锤蒸汽”是“敲大锤”的强化，而“最终冲击”当蓄力完成后就成为了防御不能的招式。

飞弹强力锤	→↘↓↙←+A 或 C
升龙决斗	→↓↘+A 或 C
敲大锤	↓↙←+A 或 C
喷气反击	←↙↓↘→+A 或 C
百万大锤蒸汽	↓↙←↙↓↘→+A 或 C
最终冲击	↓↘→↓↘→+A 或 C(按住)

夏尔米

必杀技“SHERMIE 螺旋打”是指令投，“SHERMIE 鞭答”是以脚夹击的“大坐”极品摔。“SHERMIE 重炮”是移动式的指令投，“SHERMIE 轴心旋转踢”是小跳跃回蹴。超必“SHERMIE 大闪耀”是超级大坐，“SHERMIE 狂欢”则是以连续大坐投技作为攻击方式。

SHERMIE 螺旋打	(近身)→↘↓↙←+A 或 C
SHERMIE 鞭答	→↓↘+B 或 D
SHERMIE 重炮	←↙↓↘→+B 或 D
SHERMIE 旋转踢	↓↙←+B 或 D
SHERMIE 大闪耀	(近身)→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C
SHERMIE 狂欢	(近身)←↙↓↘→←↙↓↘→+A 或 C

克丽丝

必杀“滑触”是踏前掌底攻击，“猎杀的空气”是垂直蹴，“射杀舞者之突刺”是下段技（只限 A 键），“射杀舞者之舞步”是中段技，“扭摆舞的魄力”是急降腿攻击。超必“滑行者的踩踏”是垂直跳跃乱舞系必杀技，而“连续滑触”无疑是必杀强化。

滑触	↓↘→A 或 C
猎杀的空气	→↓↘B 或 D
射杀舞者之突刺	→↘↓↙←A 或 C
射杀舞者之舞步	→↘↓↙←B 或 D
扭摆舞的魄力	(跳跃中)↓↘→B 或 D
滑行者的踩踏	↓↙←↓↙←B 或 D
连续滑触	↓↘→↓↘→A 或 C

绝对又是一款街机厅中的热作！SNK 的格斗王系列是非常适合“双打对练”的游戏，与人对战时那种紧张刺激的感觉，相信每一位曾被高手“摆平”过的玩家都有所体会。然而强中更有强中手，能在部分人面前“耀武扬威”并不意味着他一定就是最厉害的。人人都想成为胜者，本期天书特刊出’97 招式以供大家“研习”。

责编：天师

尼奥罗特

开动脑筋 轻松闲趣

《尼奥罗特》是于今年春季在PS上发售的创新型冒险RPG，遗憾的是厂商在媒体上炒作的力度不够，因此其拥护者并不是很多。不过《尼》在RPG游戏创新上作出的探索确实是值得称道的，而且本作的音乐、谜题设定也堪称一流，大体上讲算是一部不可多得的好作品吧！

PS 厂商:TECHNOS 类型:RPG 发售日:5月9日



极具创新的作品，一款新型态的RPG

狄·伟路 TIL·WAYROAD



出生于北大陆边境的武术世家，为了成为真正的冒险家而不断努力。他在旅途中遇到了雅莉亚和路芬，于是一同进入了尼奥罗特的遗迹之门……狄是攻防均很出色的主人公型人物，在艰苦的战斗中往往能发挥出意想不到的作用。

雅莉亚·埃兰 ARIA·HIGHLAND



尼奥罗特大陆的出色魔法师，一降生便已经拥有强大的魔力。她在老师的敦促下与狄一同踏上了冒险的征途……雅莉亚是三人中唯一懂得魔法的伙伴，心思慎密，善于阅读各种魔法文字，是个信念坚定的女性角色。

路芬·罗斯 RUFRAIN·ROSE

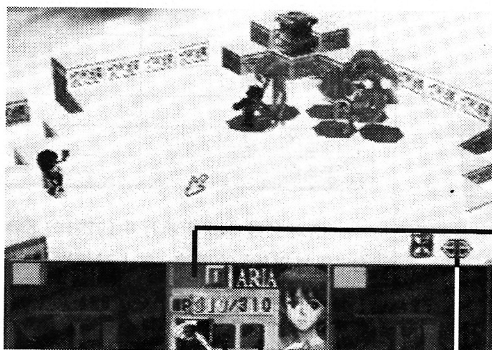


在尼奥罗特大陆的南部出生，由于家庭的破裂，很小的时候便作了空中盗贼。他在一次事故中被狄和雅莉亚所救，与他们结下了深厚的友谊。路芬拥有卓越的盗窃技术和敏捷的身手，在队伍中是个不可缺少的速度型角色。

单纯明了的战斗系统

本作战斗是以真实时间来进行的，玩家只需选择某一角色的行动方针(即战斗、防御、逃跑)，电脑便会自动控制角色行动。另外，随着级别的提升，角色还可以使用特技和魔法，当蓄力槽达到3、4级以上时攻击效果就会十分明显。如果确定雅莉亚使用魔法，这时用鼠标点指敌人就会发动攻击魔法，反之，用鼠标点指我方角色就会回复体力或提升攻击力。当然，在战斗中也是可以随意切换视角的。

另外，在迷宫中也要应尽量减少与敌人遭遇的机会，因为体力回复点的出现率并非很高。



操作方法

START	PAUSE
○	确认
×	自动选取调查物品
□	切换视点
△	调出道具表
L1／R1	角色切换
L2	加速选取



▲切换视角反复调查总是会有收获的，不是吗！

图片在本文中极为重要，读者务必认真识别

●在游戏中的角色不单靠杀敌来增长经验值，在解谜成功后同样会取得大量的EXP，而且有的谜题不单只有一种解谜方法，如果利用较好的方法，经验值的获取就会有所增加。

●在冒险的过程中会遇到大量的谜题，而要想把它们一一破解，就必须清楚每位角色的特长。所以，玩家在游戏中如果遇到困难，那就不妨多试试其他角色了。总之，要经常更换主角，反复调查可疑的地方。

●在迷宫中有许多有主线剧情无关的路线、宝箱。当然，找到它们也会获取经验值。因此，在游戏中要经常切换视角，仔细调察周围的建筑。下文的攻略中对暗道和宝箱的发现均将作出相应的介绍。

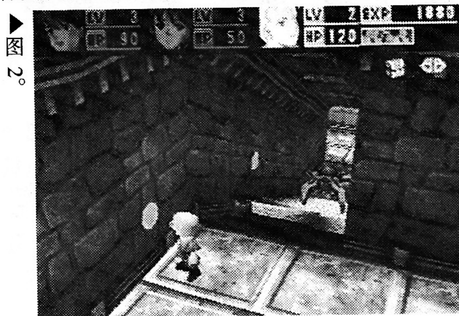
●攻略中介绍的部分均是笔者认为有一定难度的，未作提示的区域一般靠调换主人公调查就可通过。



▶图1，在六开关的左侧墙壁上有暗门。

●**谜题**：在有三个骑士雕像的房间中（如图1），若想打开紧闭着的门，只要将左侧六开关中的中间四个开关拉下即可。另外，在三个骑士雕像的右侧有一暗门。

●**谜题**：序章部分过后，会进入一个黑乎乎的房间，此处如果用雅莉亚做主角则会稍亮一些。另外，本处还有开关和宝箱各一个，开关必须由狄才能扳动，它可以控制地面的升降。当扳动开关后地面就会下降，同时房间也将变的明亮，这样就可进入一新房间，在其中取得一柄木锤和一种奇怪的食物。而后，再次扳动开关，四周恢复黑暗，摸着黑找到出口继续前进吧。



▶图2。

●**谜题**：继续前进会遇到一个蜘蛛状敌人地追赶（如图2），当主角逃至楼梯顶端时，如果能及时按下左侧的圆形开关，使楼梯消失，从而将敌人消灭的话便可获得大量EXP。另外，在主角最初发现敌人开始逃跑的区域附近有一可提升EXP的宝箱。

●**谜题**：在一个有犬科动物雕像的房间，首先让路芬调查中间的方形台座，再让他调查动物雕像，而后就可以由力量型角色转动最右侧的台座，从而打开墙壁上的暗道入口。

●**谜题**：这是一个有两排书架的房间（如图3），最好先让角色调查后排的书架获取EXP，而后再由雅莉亚打开宝箱，由于宝箱中出现了怪兽，雅莉亚因惊慌撞倒了书架……



◀图3。

●**谜题**：进入由书架砸开的通道中，利用路芬跳过那些石柱，不过要记住沿右测的石柱行进才会安全，而且要求一定的速度。

●**谜题**：通过上文所讲的通道可进入一飞着弩箭的房间（如图4），先调查弩箭发射孔左侧的铜像，而后由力量型角色推动铜像将发射孔堵住即可。

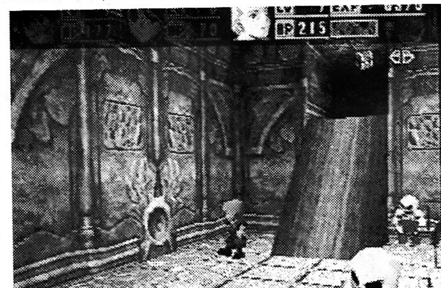


◀图4。

●**谜题**：与上一谜题是同一房间，在紧闭着的大门左侧有四根绳锁，拉动从右向左数第二根可打开大门，拉动从右向左数第四根后可向上攀爬，从而到达体力回复点。

●**谜题**：在附近有一被怪兽看守着的宝箱，如果此时狄的体力比较充足或级别较高，那么让他接近怪兽就会将怪兽吓跑！

●**谜题**：这是一个有大滑坡的房间（如图5），只有路芬才能顺利通过坡道，而狄虽然不能到达顶端但也可以提升EXP。顺便提一句，本处的宝箱是需要取得开锁器并由路芬打开的。另外，在本房间中还有一暗门，具体位置如图5。

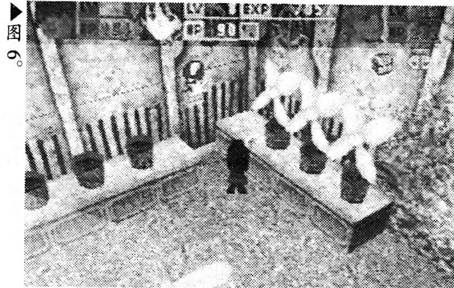


◀图5。

●**谜题**：经过暗门到达一有小水塘的房间，在其中用鼠标点中两只振翅的小精灵，与它们交谈后水塘中的水就可以回复体力了。

●**谜题**：这是第二次击败BOSS并推进剧情后遇到的

首个谜题(如图6)。先让雅莉亚调查两排花盆中间墙壁上的提示部分,而后,再由她反复调查左侧没有植物生长的花盆即可。



▶图6。

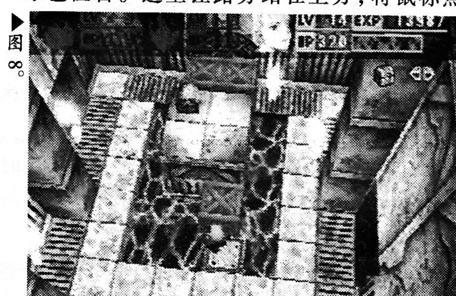
●谜题:继续走,会在一房间中发现巨大的半透明水晶球,让路芬调查就会利用铁棒撬动水晶球,从而砸开通路。

●谜题:首先说明一下,下文这条路成并非很安全。还是在上一谜题的房间中,如果让狄调查水晶原来压住的洞口,他会不慎落入其中,并滑入一个有毒的绿色水塘中。其实这里水是可以回复体力的,方法是:先扳动水塘旁的开关,将池水放净,然后踩一下蓝色的地板,接着再次扳动开关,使池水变成蓝色,最后再次踩动蓝色地板,池水就可以回复体力了。



▶图7,右侧文中所讲的通道内有一隐藏入口。

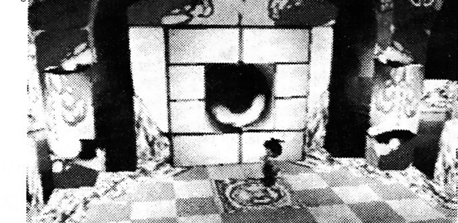
●谜题:顺着水晶球砸开的通道前进,在途中会遇到一绿色怪兽。这里让路芬站在上方,将鼠标点指下方的怪兽,他便会掷出诱饵吸引敌人,从而使我方角色顺利地进入下方的入口。



▶图8。

●谜题:这里是一个有熔炎的房间(如图8),首先让路芬调查两侧的石块,再调查单独摆放着的木块,这样就能在熔炎中搭出通路,取得中间的宝箱。

●谜题:在有蓝、绿、红、黄四块圆形地板的房间,这里只要按红、蓝、黄、绿的顺序踩下地板,中间就会出现记忆点。



▶图9。

●谜题:由飞空艇进入天空城部后(如图9),在第一个房间中只要打开两侧的开关即可开启中间入口。

●谜题:在如图所示房间中会遇到一个浮在空中的巨大面部雕像。首先让雅利亚阅读两侧的提示,再由路芬调查那个面部雕像,他便会以有趣的方法将门打开。



◀图10,在本房间中只要照镜子就可提高EXP,不可思议吧。

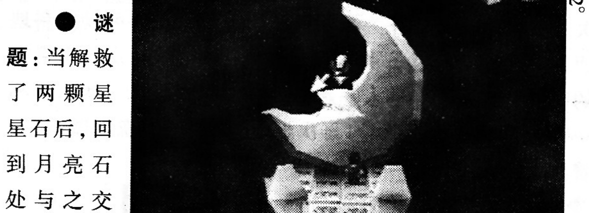
●谜题:在某处有一个趣的滚球游戏,须先在两个拱形入口的中间阅读提示部分后开始。记住,不要让一个敌人爬上来呀!

●谜题:继续前进会遇到一处有3个巨大面部雕像的房间(如图11),先向左上方走,当左上角的门被岩石堵住后,再由路芬与巨大雕像交谈,而后他便会迅速跑入右侧出口。



◀图11。

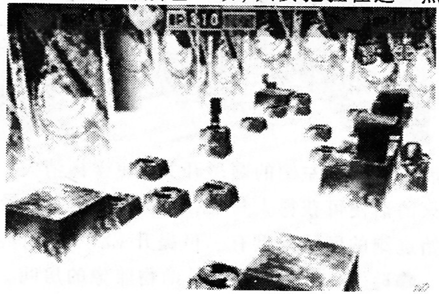
●谜题:继续前进,会发现一在水中的太阳形祭坛,(进入水中时最好用狄做主角,因为他的潜水时间是最长的)。在祭坛周围的某一特定位置调查将会出现一条新的阶梯,从而可找到月亮石(如图12),让我方角色与其充分交谈后回到有三个巨大头像的房间,再让狄作主角,这时就可以把左侧入口前的石块推开了。



◀图12。

●谜题:当解救了两颗星星石后,回到月亮石处与之交谈,再到太阳形的水中祭坛前调查,它便会升出水面,并将池水蒸干。

●谜题:当进入图13所示的房间后,要注意脚下踩的石板颜色应与移动对象的颜色一致,只要把握住这一点就可以在杀光敌人并开启宝箱后向中心移动,从而取得宝剑。



◀图13。

●谜题:继续前进,会遇到有两个开关的房间,由狄扳动其中一开关将出

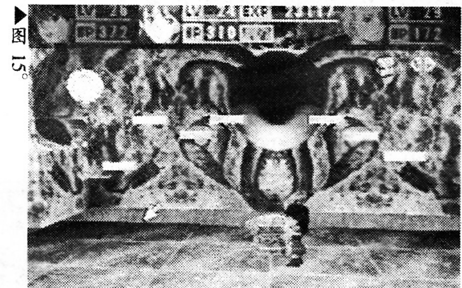
现敌人，杀敌后取得宝箱。此时，再由路芬扳动另一开关即可进入新领域。

●**谜题：**这是有许多传送点的区域，传送点只有雅利亚踩上有效，其他人踩上去只能增加 HP。


▶图14。

●谜题：在图14所示的传送区中有两个宝箱，由路芬调查开着的宝箱后，就可从另一宝箱中取得道具了。

●**谜题：**进入有火球喷出的房间中（如图15），这里要利用雅利亚按动中间石阶上的开关来控制石块的伸缩，从而将火球弹至右侧的开关上。


▶图15。

●**谜题：**在某区域中，可见到四方有四颗方形的封印石，分别为天、地、月、日。

若以盗贼来踩下这四处封印石，便能解开封印，而，便中央方块的区域，若踩下蓝色方块后，在绿色方块处会出现敌人，每踩一次，敌人会增高一级至最高为止，而若将其中一处的敌人除去后，则再踩下蓝色方块后，该处的敌人将从最低的等级重新出现。

●**谜题：**在进入如图16所示房间中与尽头的巨大岩石交谈后，再返回上一谜题所示区域，重新踩一遍封印石，而后回到这里与巨大的岩石对话，顺序是：狄、雅利亚、路芬、雅利亚。注：此区域一定要注意存储。


◀图16。

最终战简述

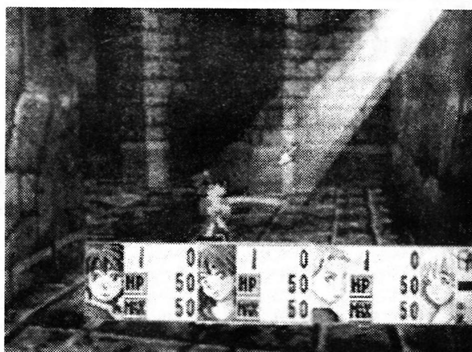
既然是最终头目，自然少不了两次变身，不单如此，这家伙还会等级5的集气技，进行大范围的攻击！所以，防御指令一定要及时运用，当HP太低时，只好静待雅利亚进行回复。除此以外，角色若能聚气4级应赶快使用，造成对敌人的重创。

在头目变身后，它的攻击速度会明显变快，甚至角色处于防御状态也会减少体力，这时要以密集的热攻来应付。总之，要及时变换角色的行动方针，经常注意回复体力，这样才有取胜算的可能。

～完～

《尼奥罗特 2》好评制作中……

以独特谜题方式吸引众多玩家的人气RPG《尼奥罗特》的续作，终于将在今冬登场于PS了。今作的舞台是被称为阿鲁弗的街市和周边的神殿。由于游戏舞台的大幅度扩大，今作较前作的地下迷宫将更加丰富，并且追加了一些地面上的冒险活动，这一点大概是玩家们最期盼的了吧。另外，在系统方面除了继承前作的风格外，相信也会有部分改近，当然增添些个性鲜明的新角色也是必不可少的了。


▼地面部分看起来清爽多了。在这里也会有谜题出现吗？

◀仔细看一看本图下部的人物档案，的确有新角色加盟吧！而且至少是一位，看来调查的时候又要费一番心思了。



致歉声明

本刊1997年8月上刊载的《电脑游戏月旦评》一文对奥美电子（武汉）有限公司代理的游戏软件《魔兽争霸Ⅱ（中文版）》的汉化工作提出了批评，其中某些言辞失当。为此，本刊及该文作者特向奥美公司致歉，并负责不再发生类似事件。

责编：PERFECT

陆行鸟之不思议的迷宫

新意大作
期待之中

憨淳可爱的陆行鸟你一定不会陌生吧！作为 SQUARE 吉祥物的它再也不甘心被别人骑来骑去了，在决心做番大事业的念头促使下，它终于在今作中以主人公的身份登场了！

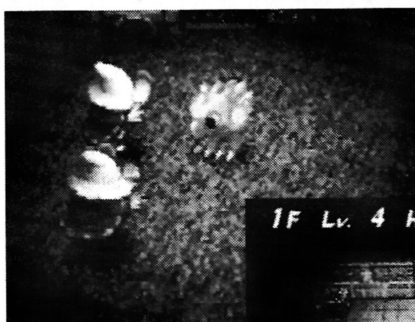


PS 厂商：SQUARE 类型：A·RPG
发售日：预定 97 年冬

《FF》系列的陆行鸟与《不思议迷宫》共同奏出的梦幻乐章！

近期史克威尔在 PS 上的攻势可说是更加强劲了，除正在红火发卖的《前线》系列和《寄生都市》外，又有了新的动向。今作就是 CHUN SOFT 与史克威尔精心制做的一枚重磅炸弹。

如你所愿，《陆行鸟之不思议的迷宫》带有强烈的《FF》系列世界观，在其中登场的许多角色都可说是家喻户晓，而且召唤魔法也将被保留，只不过这回是被可爱的陆行鸟所操纵，但威力却丝毫不会削弱。另外，据说本作魅力十足的角色还极有可能吸引大量的女性玩家一展身手！真的会这样吗？



◀魔法师看来是反面人物了。小心对付吧！

1F Lv. 4 HP 48/ 51 60%

▶在每一个房间中都仔细查找，宝物就不会溜走了。

陆行鸟可以装备物品吗？

可爱的陆行鸟当然知道怎样保护自己，它能装备项圈、剑、盾、腕轮还有鞍子。看样子陆行鸟的装备要比勇者还丰富了！

在迷宫中应注意什么呢？

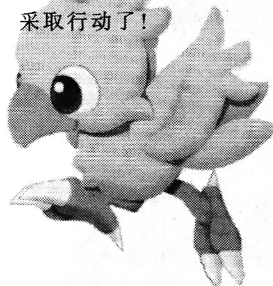
在迷宫中冒险时一定要注意搜寻宝物，比如：机械部件、桌、椅之类的物品都不能轻易放过。在这些隐秘的宝物中最诱人的当属魔法书了，陆行鸟如果拥有了魔法书就可以习得各种魔法来充实自己，看来仔细调察一定会大有收获。



◀村落仍被保留。陆行鸟从一个迷宫进入下一个迷宫是要经过它吗？

陆行鸟

谁说陆行鸟永远是最佳配角，为了提升自己的演艺地位，它也要采取行动了！





莫古モーガリ

一直是陆行鸟的好友，这憨态可掬的家伙在今作中将表现如何呢？

古莱姆ゴーレム

行动缓慢的古怪家伙，是会变形的哦！





波姆ボム

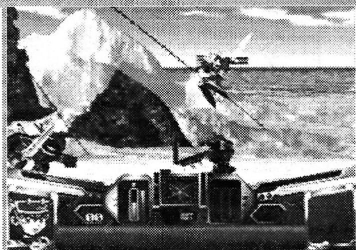
《FF》系列中经常出现的敌方角色，此次的得意技仍是那愚蠢的自爆吗？

责编：PERFECT

雷弩机兵

枪林弹雨 勇往直前

这是一部很有新意的游戏，支持双人同时作战，当然也有对战模式可供选择。气氛营造可说是十分成功，3DQ 版机器人动作活灵活现，战斗起来紧张激烈，机枪连射声、导弹点火声、金属撞击声、火光、烟雾、飞散的碎片……真犹如身临其境一般。



PS　厂商：AXELA　类型：A・RPG　发售日：97.7.17

功能键相当多，一定要尽快掌握操纵要领！

在战斗中，所有的按键都能派上用场。

□键：手武器攻击或徒手攻击

○键：肩部的主武器攻击

△键：张开护盾保护自己，可以减少受损程度，但由于需要一点时间，所以最好留出提前量。

×键：利用喷射器进行跳跃，空中再按即为两段跳，而滞空时间是与机体内的发动机性能成正比的。

R1 键：手武器切换，共四档，除三档可装备外还留有徒手一档。

R2 键：主武器切换

L1 键：视点远近切换

L2 键：视点角度切换

SELECT：相当于保险的强力炸弹，对屏幕内的敌人都有攻击性，是摆脱围攻的最好方法。

START：调出主菜单

一旦进入了城市就不能做出攻击动作了，按△键可以走下机兵与街上的行人交谈，在登机板处再按一次就能重新爬进操纵舱。如果想去商店买装备就要先登上机兵，并在门口处按上。



▶相当于保险的攻击方式，从画面看多少有点『微尘』术的味道了。

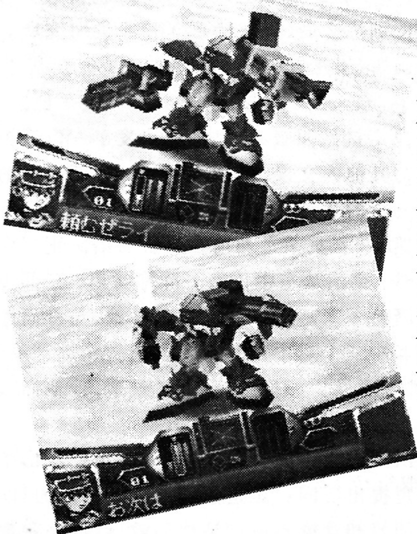
随着等级的提升不仅会增加 HP 的上限，也会领悟出一些招术，进入菜单的 SKILL 项即可详细查阅。其中除了一些摔投技外，大部分是需要某些手武器才能使用的连续技。这些连续技的出招全是接近敌人后连按□键，可谓简单之极。

游戏中还设计了一种很好用的前冲技——高速滑行，连点两下前即可进入此状态，但要注意在滑行中如果跳跃或使用手武器就会立即停下，而用上下键改变方向、使用护盾、使用某些主武器、甚至点一下后来反身都不会脱离滑行状态。所以完全可以在倒滑中用主武器牵制敌人，从而快速通过某一地区。此外，上面提到的连续技亦可在滑行中按□键发动。

及时的更换装备是游戏进行的关键一环。

由于不能通过升级提高攻防能力，所以发动机、手武器、护盾、主武器就直接关系到机兵的作战性能。

发动机（MOTOR）：分为臂部装备和腿部装备两类，分别与徒手攻击力和机动能力相联系。机动能力的高低决定着跳跃中滞空时间的长短及滑行时的速度，可以说是战斗的关键。



◀供角色选取的装备的确很多，可是如果在战场更换就要特别小心。

手武器（HAND WEAPON）：是没有弹药限制的手持武器，但会有些许漏洞，一般用来对付小兵，若在后期 BOSS 面前使用就成为自杀行动。虽然可以装备三种武器，但实际上装备一两种就够了，一来是因为武器不在多而在于使得称手，二来在更换时很容易被敌人围攻丧失大量 HP。

护盾（SHIELD）：可以减少被击中时的受损程度，但张

开之后就不能使用手武器了。

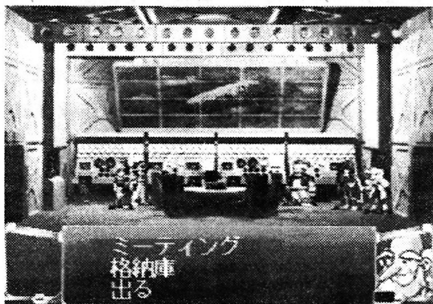
主武器（MAIN WEAPON）：这种武器攻击力高且漏洞小，一个每秒30发的机枪能让敌人在毫无还手之力的情况下被打死。然而它会消耗一定的能源(EN)，所以最好节省使用。此外，主武器可以在张开护盾的情况下发射，这是对付BOSS的好方法。

今天的故事还要从三十年前那场星际战争讲起……

当人类靠着科技的翅膀登上太阳系的其他行星时，殖民行动也随之开始。一个又一个星球被改造，一个又一个世界建立起来，但同时一个又一个割据政权形成了！

火星因为十分重视发展科技，渐渐超越了地球成为最强大的星球。为了争夺月球国的稀有矿产，他们终于挑起了第一场星际战争，这就是历史上的“MM大战（MARS VS MOON）”。地球加入了月球一方，然而火星获得了更多的支持者。胜负从一开始就已经定下了……战败了的地球一片荒凉景象。

三十年过去了，重建工作终于有所进展。在北方的一个岛屿上有一座コロッサスタウン城，库摩博士（ケモー）和他的四人战斗小队——库恩（ケン）、丝卡莉（スカリー）、莱典（ライデン）、尊尼（ジョニー）就在这里居住。完成了每天的训练之后，四人返回了博士的研究所。这时一个叫茉茉莉塔（モモリータ）的女孩穿过屋子，只打了个招呼就不见了。众人都觉得奇怪，估计她又去了西边的“堕落宇宙船”，决定接她回来，于是库恩出发了。以后再来这研究所可以与其他人交谈，并换人出战。但新出场的机兵只能继承前一个的武器、护盾、金钱。从西边出城，穿过街区来到宇宙船前，看见茉茉莉塔在自言自语。正当库恩准备把她接走时，突然从空中传来一阵呼啸声，三部飞行器变形成机兵降落下来。“达哈大佐，就是她，与月面遗迹的波动一样！”其中一个对中间的指挥官说。“快逃，”茉茉莉塔喊道，“快逃呀库恩！”三部机兵攻了过来，但他们只是把库恩赶到一旁，随后掠走了茉茉莉塔。



▶在博士的研究所讨论作战计划是必不可少的过程。

回到研究所讲明情况，众人决定要救出茉茉莉塔。这时尊尼提出疑问：“难道这就是训练我们的目的吗？”而博士的回答却含糊不清：“请你们救出她吧，我现在不能说太多……”无奈，库恩只好先出发。走出东门，突破砂漠和ジャソクル的敌人防线后进入デブリタウン城。由于西北方的テベク山の洞窟内有岩壁阻挡无法前进，所以只好先在城里收集情报。据酒吧老板讲，他曾在砂漠见到过几个特别的机兵。而在钻探车一样的房子里居住着的老人则说他正在制造一种武器，马上就要完工。库恩就利用这个空当去砂漠一探究竟。“地球上也有这种机兵？”说话的象是个头目，他身后还有两个随从，都是从来没见过的型号。“你们是什么人？”库恩问道，“哪里来的机兵？”那个头目轻蔑地说：“哈哈，我是古古恩中队长，而这机兵可是达哈大佐的杰作！”“你们是一伙的？！快把茉茉莉塔交出来！”“原来你就是那个小子。”话音未落他们就开火了。军用机兵的实力果然非同一般，但若装备了每秒30发的重机枪做主武器，再配以全方位的光子盾就可轻易取胜。受到重创的中队长遥遥晃晃地飞走了。

回到デブリタウン去找那个造武器的老人，得知新武器已经开始出售了。于是在HAND WEAPON店里花20000元买来ジェットモール，并用它钻透テベク山の洞窟的岩石。刚踏上冰原，阴魂不散的古古恩带着他的部下迎了上来：“等你很久了，小子！”“你们快把茉茉莉塔放了，她还什么也不懂呢！”“哈哈，什么也不懂的应该是你吧。”古古恩显出一副变态嘴脸，“既然你已经死到临头，就把真相告诉你吧。在MM大战末期，月球国为了挽回败局进行了一项秘密计划，库摩博士就是核心人物之一。但是载有这项计划的战舰コロッサス却被我们火星国击伤，迫降在地球的一座岛屿上，那计划也就没能得以实施。我们就是为了这项计划的成果而从火星赶来。就说到这儿吧，上呀！”随着他一声令下，子弹如雨点般射来。

这一战一定要牢记时刻都要张开光子护盾，只用主武器和炸弹攻击，并且备足补给品。经过一番苦战之后，变态中队长终于永远的消失了。眼前出现的城市叫ラスティータウン。当你拥有了足够强大的装备后就可以去机兵格斗场一试身手，如果能打败所有对手便能获得传说的武器——マサムネソウル。而城外的エソジン塔和ウァルター研究所都还暂时无法进入。



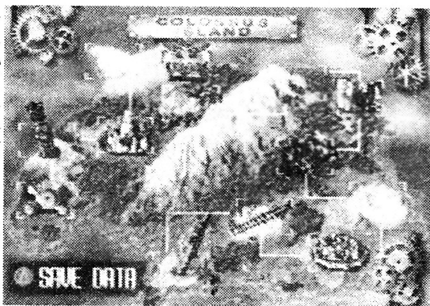
◀从图片的对话框中也许还能够看出有关传说武器的取得情况。

在城里的一间小屋内，库恩见到了一个疯疯癫癫的老者，好象是因为精神上的强烈刺激，使他语无伦次，但细听之下似乎暗示了什么。回到コロッサスタウン找博士交谈，他让库恩去ラスティータウン找一个叫国麦思的人了解情况。此时再去见那个半疯的老者，他突然象变了一个人似的，一脸严肃认真的样子。“我就是月球国正规军一方

面军旗舰コロッサス的舰长——国麦思提督。”老人的语气犹如斩钉截铁一般，“立即报告破坏程度，无论如何也要守住思念モジュー！去找库摩博士，瓦鲁塔博士(ウァルター)在哪里？难道去找エリキシル了吗？啊——已经不行了。”说到这儿，他又恢复成疯癫状态。看来库摩博士隐瞒了太多的内幕，到了让他说出一切的时候了。眼看已无法在掩盖，博士终于讲出了秘密：“那是三十年前的事了，那时我正在月球的コロッサス战舰上，从事一项叫做エリキシル的恐怖计划。就在临近完成时，火星向我们发动了袭击，迫使战舰坠落在这座岛上。而所谓エリキシル计划就是研制一种可怕的战斗机器，它可以独立行动和思考，能源实现自给自足，并且能够变形进化，根据战场情况改变武装。遇袭时我们没来得及破坏思念モジュー，我现在把エソジン塔打开，你们去毁掉它吧。不好，那里出现了大量火星机兵！快去呀！”

赶到エソジン塔下，正遇见达哈大佐和他的部下前来抢夺エリキシル。奋力将其击倒之后，库恩又把被救生舱卡住的大佐救出来，询问茉茉莉塔的下落。

“那女孩已经进去了，还说自己是エリキシル的保护者……”冲到塔的最深处，只见茉茉莉塔正从一个机器人手中接过一枚思念モジュー，对库恩的话却置若罔闻，接着她竟然腾空而起不知所踪。不知所措的库恩只好再去找博士，



▶在地图上选择下一个进的目标吧！

没想到又得知了一个惊人的秘密。“コロッサス战舰上共有三枚思念モジュー，”库摩说道，“主计算机、引擎内各有一个，第三个就是茉茉莉塔。”听到此处众人不禁大吃一惊，“她不是个小女孩吗？”“她是个机器人，三十年前就已经这么大了，以前一直在瓦鲁塔博士身边。难道他已完成了エリキシル计划？怪不得火星军队会出现，怪不得她想和其他思念モジュー重组。快，快去主计算机那里阻止她！”博士意识到了事态的严重。这次“堕落宇宙船”里的通道打开了，但还是完了一步，茉茉莉塔已成功地取得了最后的思念モジュー，又一次飞走了。

听了库恩的汇报，库摩博士告诉他在ウァルター研究所附近有异常能源反应，估计是エリキシル正要启动，要他马上去加以阻止。就这样，机兵又出发了。走进研究所不久就遇见了在此恭候多时的达哈大佐，他不但不念救命之恩，反而恩将仇报猛攻上来。

这时的战斗已经成为主武器之争，放下护盾无异于自取灭亡。所以务必多多准备 EN 回复品。打败这忘恩负义之徒，决战也不远了。走不多远，通道又被堵住了。在旁边的小屋内，库恩发现了瓦鲁塔博士的日记，得知虽然是他完成的エリキシル，但实际上并不十分了解其功能，并且在不久后死去了。走出小屋，道路通畅了。一路杀将进去，终于见到了巨大的エリキシル。就在这时，库摩博士驾着他的爱机月光将军赶到，打算亲手除掉这恐怖的武器，结果反被打飞。紧接着，茉茉莉塔和另外两个思念モジュー植入了エリキシル的体内，恶魔觉醒了……

这一仗一定要多备炸弹，当它逼近时先炸它一下，再用重机枪连射迫使其后退，拉开距离后再用最强的主武器キルメニー10A 攻击。但要小心在使用主武器时护盾会有瞬间的消失，所以不可急于开枪。

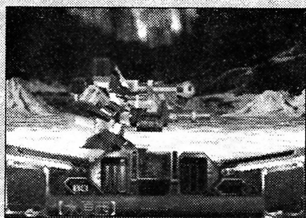

◀真是希望能够早些看到续作，到那时就可以了解在结尾中出现的那个神秘机兵的身份了。

伴随着闪光和轰鸣，エリキシル倒下了。库恩涉死救出博士和茉茉莉塔，与队友一同回到コロッサスタウン。不久，二人先后醒来，茉茉莉塔似乎失去了这次经历的全部记忆，却又想起今天是该库恩做饭的日子。但这不是结局。稍等片刻你就会看到一个不知名的机兵轻而易举地摧毁了一座城市。看来我们要在续作中解开这个谜了。

你想试试驾驶月光将军出战的感觉吗？

博士的可爱型机兵“月光将军”也可以由你驾驶的，只要先在コロッサスタウン的研究所，选“出纳库”一项，进入选择替换出战队员菜单，此时输入 R1、R1、R2、R2、←、→、←、→、△、○就能调出月光将军了。它与其它机兵不同，可以继承入库机兵的一切性能。

另外，在游戏的开始菜单中选择 COLOSSEUM 的话即可进行对战，不仅能选用四名主角（装备与记忆时的情况相同），就连曾与你交过手的敌方机兵也能出场。


▶《雷弩机兵》确实是一部有些新意的作品，无论是创原性、动作感均表现不俗，而且支持双人同时游戏，这在当今的游戏中已实属少见。

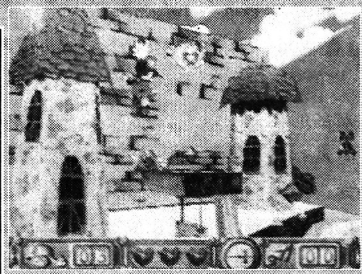
文：刘鹏　　责编：PERFECT

风之克罗诺亚——幻境之门

梦中世界 任你驰骋

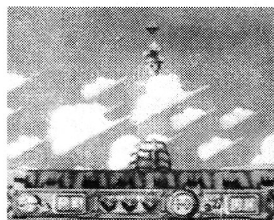
昨天夜里梦见的事情，你还记得多少？那些记不得的梦境，又到哪里去了呢？梦中的世界，并不只是美好和欢乐，有时它也充满着危险，人们每天做的梦，就收集在这个“岚空幻境”里。

PS　厂商:NAMCO　类型:ACT　发售日:97年内发售预定

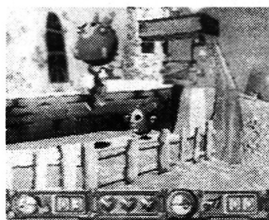


充满梦想的3D动作游戏

这是一款充满幻想风味的3D动作游戏，结合了PS在视觉画面上的超强功能之后，奇幻的虚像仿佛更拓展了我们的视野。游戏的背景是一处名为“岚空幻境”的地方，那里的一切都是由人的梦境能源所构成的。主角克罗诺亚就在其中以性格丰富的敌人为对手，展开一场大战斗。下面就将游戏的主要特征做一介绍。



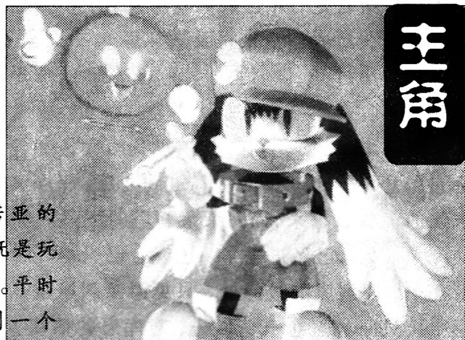
▲克罗诺亚在草地上轻巧的跳跃旋转。



▲和克罗诺亚一起出发冒险吧！

梦幻精灵 修波

克罗诺亚的青梅竹马，既是玩伴也是密友。平时它总是钻到一个环里去，不让其他人看到他的真面目，只有在和村人说话的时候，才会显现它可爱的模样。



主角

一双大大的招风耳，是个性格纯真而直率的小男孩。他的耳朵可以借风使力，趁着风的力量可以到远处去旅行，其好奇心忒强，求知欲甚旺。

在3D的原野上驰骋奔跑

本作的特征之一，就是游戏的视点会随着主角的动作自行变换。当然这又是一款在操作上具有2D动作游戏的感觉，但是视觉上却又有着3D立体的趣味，玩家仿佛身临其境，置身广大原野恣意奔跑。克罗诺亚在这样的世界里会有怎样疯狂的表现呢？

可爱的角色还会说话哦！

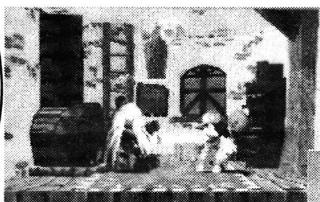
游戏中不时有被称为“木偶DISP”的会话场景插入其中；克罗诺亚每到一个地方，就会和当地的人交谈，借着这些谈话，游戏中的迷题也会渐渐解开，整个事件的目的也会逐渐明朗。看看这些可爱的角色，你是不是也想听听他们说话的声音呢？

美丽！

▶『滞空』停留在空中的时间比跳跃更长，而且，玩家的视点会随着主角的动作自动变换。



◀就是从这里开始的……游戏的故事



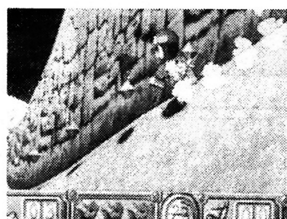
◀除动作过关外，剧情也是本游戏的一个重点，不要轻视对话的部分哦！

◀三维动画被认为是PS的一个强项，而NAMCO又是此中最优秀的代表，赢得万千玩家的心。



▲有东西掉到钟之丘那边了，究竟是什么？

克罗诺亚的动作大公开!

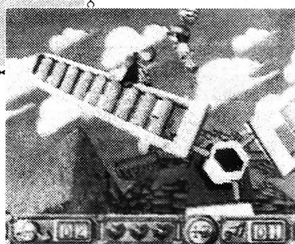

▲克罗诺亚从急降坡上飞快地冲下来,速度感十足。

克罗诺亚的动作可以说是本游戏的一大重点,除了视觉上的享受外,更赋予许多新的功能。

克罗诺亚能使用的动作共有跳跃、用梦环使敌人膨胀、二级跳、滞空等四种。玩家不妨交替使用,以适应游戏中层出不穷的各种状况。此外,动作游戏中常用到的冲刺,在这款游戏中却没有设定,实在很可惜,不过游戏中的地形有上下坡之分,倒是可以改变主角行进的速度。


▲敌人出现阻挡了去路!不想打就跳过它吧。

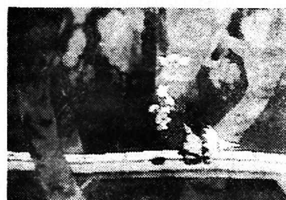
跳 跃



在主角的基本动作中最重要的就是跳跃了。跳跃可以用来飞越障碍物,也可以躲避敌人的攻击;若是运用得当,还可以跳到敌人的背后去,以便抓住从正面抓不到的敌人。跳跃的技巧若能练得纯熟,对另一项动作二级跳也很有帮助。

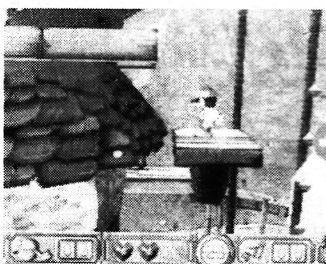
让敌人膨胀

将克罗诺亚所持有的环套到敌人的身上,可以让敌人呈现无力化的现象。再套一次就能对敌人吹气,把空气送到敌人的身体里,使他膨胀起来:在这种情况下不但可以将抓起来丢出去,还可以拿来当立足点,做出许多其他的动作,值得一试。


▲跳到敌人背后用梦环一套,手到擒来,接着再吹吹气就成了。

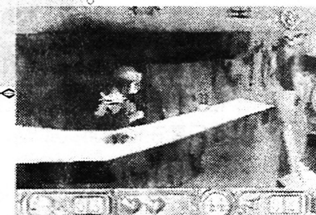
二级跳

用梦环吹气而膨胀的敌人被用来当成立足点之后,克罗诺亚就能借着它跳往更高的地方了。游戏中的许多道具都被安置在极高的地方,不用这一招是绝对拿不到的。所以先前普通的跳跃技巧必须相当纯熟,才能在定点掌握立足点的位置,跳到想要的高处。


▲酝酿二级跳的动作。

滞 空

跳起来之后连续狂按键,克罗诺亚长长的招风耳便会啪哒啪哒的一阵乱拍,使得他能停留在空中较长的时间,顺势还能滑行或短暂地飞行到另一个位置去。另外,由于跳跃中途还可以转变方向,所以在道路中间断掉的地方若浮有道具,克罗诺亚也可以用这一招拿到它。


▲发现道具!可路的中段却不见了,怎么办呢?

游戏初盘都有哪些舞台?

风之村 布里格尔

克罗诺亚和修波后居住的风之村,是一个名为布里格尔的村落,游戏的故事就是从这里开始的。布里格尔村的居民们个个都是利用风的力量来过日子。当然村子里最重要的东西就是风车了:连切割石像,都在风的助力下完成。天真的克罗诺亚就在这样自然的村庄里大肆胡闹。


▲用石头雕塑而成的巨型头像,克罗诺亚突然在旁边绕着圈跑了起来。

木之村 弗勒克

木之村给人的感觉有点阴暗,空气中彷佛还漂荡着微微的湿气。这里的人们都是利用树木、花草等植物来生活的。铺路、筑桥,生活的器物全都是用木头做成的。在茂密的森林里,阳光从树梢间透射下来,风景十分迷人,是PS显示其强大功能的好地方。


▲这个村子专门利用植物来过活,有什么值得冒险的事情要做呢?

责编:天师

秘技天地 方偏 技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

PS 最终幻想·战略版 FP 6

分数挑战模式: 在 CHAPTER 2 中去各都市的酒吧中可以听到关于打败怪盗ゼロ这项仕事的消息,接受并完成之后,就能得到一本"ナナイ人生真书"。当你将这本音乐小说式的书读完之后,画面上便会多出一个叫"スコアチャレンジモード"的模式。在这个分数挑战模式里,你要在限定的时间里去各场所与陆行鸟赛跑,争取获得更多的 COIN。

北京 一心想将新鲜秘技献出的 风马

SS LAST BRONX FP 4

不同的武器: 先将 B 盘放入机器里,选择"全ての说明を闻く",之后再将每一项都听够 8 次,这样再用 A 盘玩游戏时,只要在选人时按住←或→(靠左的按左,靠右的按右),就会发现对战时每个人都拿着奇怪的东西做武器。

隐藏的难度: 将 B 盘中"ラスブロ道场"除了"フリーモード"以外的练习中的合计 256 种技巧全部 OK 的话,换盘后就会发现新增了硬、暴、投三种隐藏的难度。

北京 用鱼用叉也能打通 EASY 难度的 风马

ARC 斩红郎无双剑 FP 5

破坏对方选用斩红郎: 对于有些靠斩红郎赢人的家伙,其实只要在他选斩红郎时,按住自己的任意键不放,即可破坏他选斩红郎。

六次超杀的威力: 如使用斩红郎或牙神,只要成功地连续使出六次超杀(修罗、罗刹通用),即使对手防住,电脑也会将对手体力减至零。但此技需精确输入指令,一点儿错也不能出。

湖南长沙 绯雨闲丸 聂昕

ARC 侍魂·天草降临 FP 4

加尔福特的烦人技: 由于加尔福特的前冲中斩站防不能,前冲重斩蹲防不能,则在对战中以两者交替使用可扰乱对手。如果对手跳起回避,则可在对手即将落地时补上一记下重斩,或待对手落地后用破坏防御技追加下重斩创伤对手。但此招对电脑战时失效。

娜可露露的连招: 娜可露露乘狼时空中的重斩是不能防御的。一旦用此法击中对手,对手将在一秒的时间内动弹不得,此时可再接出闪光之牙(乘狼时←↙↓+斩),建议用轻斩;随后再连用天之牙(乘狼时→↓↘+斩),最后用分离攻击再度创敌(天之牙中→+C);至此,可使敌人丧失一半以上的血格,怒满时闪光之牙后不能连用天之牙。

湖南长沙 绯雨闲丸 聂昕

ARC '97格斗之王 FP 4

五名隐藏角色: ①在选人画面中按住 START 键,顺序按↑↓↑↓↑↓,之后同时按 B、D 键,如此在矢吹真吾下方就会出现因勾起回忆而疯狂的"暴走莉安娜"。②在选人画面中按住 START 键,顺序按←→←→←→,之后同时按 A、C 键,如此八神下方就会出现因得到 GOENITZ 的八歧力量而崩溃的"暴走八神庵"。③先要完成以上两条秘技,之后在选人画面中按 START 键,顺序按↑←↓→↑↓,之后同时按 B、C 键,如此在暴走八神庵和暴走莉安娜之间就会出现受 GOENITZ 的八歧力量影响而被支配的"邪恶新面孔队"(其中"邪恶的克莉丝"经过变身就会成为最终 BOS)。

广州 王毅明

ARC RB 饿狼传说·特别篇 FP 3

部分隐藏招式:

(1) 东丈:在虎芒踢(→↓↘·C)的上升途中,马上输入↓↙←·B,东丈就会使出黄金之踵落把对手踢倒在地。

(2) 鲍伯:在野狼连击(↓↙←↓↙←·C)击中对手后,马上连按 C 键,鲍伯就会把对手一脚踢上半空。

(3) 安迪:在使用斩影拳(↙→·C)时,马上输入↙→·C,安迪就会停住并向前击出疾风里拳

(4) 金家藩:在飞燕斩(↓↑·B)上升至最高点时,输入↓·B,金家藩就会使出天升斩,把对手一下踢倒在地。

(5) 陈先生:使出超太鼓腹打(↓蓄↑·A)后,马上连按 A 键,陈先生就会停在空中不动。

(6) 洪福:在电光火石之地(↙→B)中,连按 B 键,洪福就会马上停下。另外,在使出炎之种马(↓↙←A)中,连按 A 键,洪福在最后会使出一下火焰棍作为结束动作。

(7) 望月双角:在使用邪棍舞(A 连按)时,按↙·C 会使出天破,按↘·C 会使出付破,按↗·C 会使出降破,按→·C 会使出突破。

(8) 山崎龙二:在蛇拳(↓↙←A/B/C)蓄力时,只要按下 D 键,山崎龙二就会停止蓄力。另外,在使出削岩技(近身摇杆一圈·C)后,连按 C 键,根据按键次数多少,龙二会作出威力不等的追击。

(9) 达克:在使出达克之舞(↓↓·A+B+C)达克会有五种隐藏招式供使用的,分别是①←(蓄)→←→·B+C;②(空中)→↘↓·B+C;③↓↙←↓↙←·B+C;④↓↘→↓↘→·B+C;⑤→↘↓↙←·C、A、A、B、A、B、B、C、C、→↓↘·C。

广州 王毅明

ARC RB 饿狼传说·特别篇 FP 3

部分连续技:

TERRY:①↓A、C、C、C、C/灌篮强击(5or9Hits)
②↓B×2、↘C、升蹴轰击(7Hits)
③B、B、→C,←C,能量撞击,升蹴轰击(9Hits)
④B、B、→C,←C,小冲击拳、B、B→C、←C、小冲击拳……直到永远

ANDY:①↘A、C、C、C、C/升龙弹/斩影裂破
②B、B→C、←C、斩影裂破

JOE:①←A、C、C、C、C/→↓↘·C后↓↙←·B
②B、B、→C、←C、→↓↘·C后↓↙←·B

MAI:①C、C、C、C、↓↙←·C
②B、B、→C、←C、乱花蝶扇(11Hits)

DUCK:①↓C×4、↓↘→·B、DOWN 攻击(11Hits)
②B、B、→C、↓↙←·D



③B、B、↘C、→↓↘·B

TUNG:①B、B、↘C、千裂脚

②B、B、→C、←C、千裂脚/击放(8or14Hits)

BOB:①C、C、C、C、→C/↑C/超必/(潜、DOWN 攻击)/(狼之舞、DOWN 攻击)

SOKAKU:①C、C、C、缶依弹、DOWN 攻击(10Hits)

②C、C、C、↓C×3、DOWN 攻击

③B、B、→C、↓↙←·D

BILLY:①A、C、火炎三节棍,DOWN 攻击(7Hits)

②↓C、↓↘→C×2

③A、B、→C、←C、火炎三节棍、DOWN 攻击

KRAUSER:①C、C、↓↘→·C、DOWN 攻击(10Hits);

②C、C、→↘↓↙←→+A、A、B、C、B、C、A、B、C、C/←↓↙+AC(13or28Hits)

③C、C、→↘↓↙←→+A、A、B、C、B、C、A、A、C、↓↘→+B、DOWN 攻击(16Hits)

虽然,②比③更华丽,但③比②的威力大多了。

LAURENCE:①C、C、C、C、→C/血腥旋转

②B、B、→C、←C、血腥之剑×3(10Hits)

REI:①B、B、→C、←C、神足拳

SHU:①C、C、C、↓↙←C

HON—FU:①↘A、B、C、制空火炎打、DOWN 攻击

②B、B、→C、←C(炎之种马、DOWN 攻击/超必/潜)

BASH:①C、C、C、C、→C/超必/←↙↓↘→+D、A、C、↙→+C

RYUJI:①↘A、C、C、C、C、←C/制裁之匕首

②B、B、↘C、超必、前冲 DOWN 攻击

MAKY:①B、B、→C、电击削脚、DOWN 攻击

②B、B、↘C、回天箭

③C、C、C、←→B、DOWN 攻击

KIM:①B、B、→C、←C、半月斩/凤凰脚

②B、B、↘C、空砂尘

③C、C、C、↓↘→+A(6Hits)

CHENG:①C、C、C

EX BILLY:①A、C、火炎三节棍/红莲棍杀、DOWN 攻击(7or11Hits)

②↓C、↓↘→+C×2、←→C、DOWN 攻击

EX MARY:①A、A、A、C、↓↙←+C

②C、直削腿、DOWN 攻击

③↓B、↓C、→↓↘+C 中↙→C

EX FUNG:①B、B、→C、←C、潜

②C、C、C

EX ANDY:①↘A、C、C、C、燃身踢/DOWN 攻击

②B、B、→C、←C、飞翔拳/斩影破弹

广东湛江 陈金科

ARC RB 饿狼传说 FP 5

部分人物的伪技:

特瑞:伪火焰冲拳→+AB

伪超必杀能量喷泉↓+BC

东丈:伪电光踢→+AB

伪虎破脚←+AB

伪旋风拳↓+AB

伪超杀死亡龙拳↓+BC

不知火舞:伪花蝶扇↓+AB

伪龙炎舞←+AB

望月双角:伪秘卷↓+AB

伪超杀威喝邪神阵↓+BC

鲍伯:伪风车踢↓+AB

洪福:伪制空烈火棍←+AB

伪电光火石之地→+AB

金加藩:伪半月斩→+AB

伪凤凰脚(潜在能力)↓+BC

达克:伪潜在能力达克之舞↓+BC

弗郎哥:伪陨石击↓+AB

比利:伪强袭飞翔棍←+AB

吉斯:伪烈风拳↓+AB

伪邪影拳→+AB

秦崇秀:伪帝王天眼拳↓+AB

伪超杀帝王漏尽拳↓+BC

秦崇雷:伪帝王天耳拳↓+AB

伪超杀帝王宿命拳↓+BC

河南桐柏 张贺翮

ARC 天外魔境真传 FP 4

战国万丸的连续技:跳跃重踢——下蹲中刀——万斩(↓↘→+斩)×3,全部命中可令对手损血1/3,如果万斩×2接→+AB(投掷技)还能损更多一些。

自来也的连续技:→+AB—站立轻刀——中镰刀(↓↘→+中刀)——神炎(↓↓+轻脚),全部命中至少损血1/2。

江苏苏州 范斌

PS 兰古瑞萨 Ⅰ & Ⅱ FP 4

音乐及动画欣赏:在 LOAD 画面中,顺序输入↑↓↑↓←→、SELECT、○键,即可欣赏游戏中的动画及音乐。此技Ⅰ、Ⅱ代通用。

Ⅱ代的隐藏剧情 X1:在进行剧情 6"圣地レイテル"时,让主角移动至(7,5)——以左上角为原点,选择**はい**;再移动至(1,5),便会发现"筋肉神殿"的入口。清版之后,画面上会出现"调べますか?",选择**はい**即可进入筋肉神殿。

北京 王翀

SS 超级炸弹人 FP 5

选关法:在标题画面时,按住 L、R 不放的情况下,按左上和 A 键可选第一关;按左上和 B 键可选第二关;按右上和 C 键可选第三关;按右上和 X 键可选第四关;按上和 Y 键可选第五关;按下和 Z 键可选看过关画面。而且游戏时均为超强装备和超高速。

广东江门区卓新

GB 热斗'96 格斗之王 FP 4

选择同样人物组队及超强模式:在厂商画面时,同时按 SELECT、A、B 三键,听到音效即可选择同样的人物进行组队。同时游戏也变为超强模式,可随时使用超杀;在能使超杀时使用 MAXIMUM 超杀;在满足使用 MAXIMUM 超杀时可使用更强力的超杀。

隐藏人物:在厂商画面时,连打 SELECT 键,听到一声音效时可选出 GOENITZ(按 3 下),听到第二声响时即可选出 Mr.KARATE(按 20 下)。

三名角色的变身:在选人画面中,将光标对准八神、雷欧娜、神乐,并按住 START 键,待脸谱发生变化时,就可以分别选出 IORI'、LEONA'与 KAGURA,这三人能力分别提高不少。

自动选人:在选人时只要按住 SELECT、B 键,电脑便会帮你自动选人。

慢动作:在游戏时,在发超必杀技时只要按住 SELECT 键,即可观看慢动作。

北京 董硕

GB ONI V——隐忍的继承者 FP 5

自动游戏法：首先要有稍高于敌人的战斗力（两回合能消灭敌人时），到有回复点的山谷去，靠近回复点按 START 键，选择**もじそくど**，将光标移至**さいそく**，然后选择**せってい**，将光标移至**せんとうそくど**选**さいそく**；然后将光标移至**せんとうこうか**，将选项变成**せっていなし**；下一步将光标移至**じどうせんとう**，将选项变为**せっていあり**。然后走到附近有障碍物处将角色的去路挡住，只要用东西将方向键压住，使角色虽不向前走但却在做走的姿势，这样即可让角色不断遇敌，战斗中会自动恢复 HP，只要你将有回复魔法的人放在后面即可。如此每过一、两个小时，你就可以利用回复点回复一次，经过一段时间后即能获得大量经验值及金钱。如想恢复正常状态，只需将选项改回来即可。

辽宁大连　周广达

GB SA·GA3——时空的霸者 FP 5

有料的海底沉船：故事前期获得**サモン**魔法后立刻装备上，对着大海使此魔法便可沉入海底，不必留恋海底美景，大肆搜船吧。在各个不同世界中有不同的沉船，可获得许多有用的道具、魔法、武器，如超人系武器"**44マグナムを**"。

海南海口　王凡

SFC 天地创造 FP 4

部分隐藏的蓝宝石：在北美洲的都市**フリーダム**中，与右上方房屋中的贝尔交谈后，前往**ニアレイク**找到贝尔的女友，但发现她已另有新欢，回**フリーダム**告知贝尔实情后，他会很伤心，然后独自去酒吧。第二天找到他，劝他重新振作，然后跟他回家，他便会以蓝宝石相赠，并在以后发明出电话！

フリーダム都市的西南方有一片森林，进入与门口的蘑菇对话后便开始计时，要以最快速度穿过迷宫，终点处有蓝宝石作为奖品等着你。

南美洲的**リッオト**中央有一男子身旁放着一颗蓝宝石，与他对话后，用地上的小坛子把前方的木牌全部砸坏，蓝宝石归你了。

西欧的**ルワール**城在国王自杀后，会举办一个美食大赛，如果你能在 60 秒之内吃完足够食物，就能得到礼物蓝宝石。

神代岛的东京（必须在威尔格毁灭人类之前），调查右上方的一个垃圾箱会进入一个房间，消灭房间中的幽灵后，会来到天地创造的开发室，与某一男子交谈，他会向你提问，全部答对他的问题后，便会送你一块蓝宝石。

西藏附近的游牧民之村中，有一个不肯开口说话的少女，买来鲜花装备后，她会要求你送给她，如果同意的话，她便会很感激你，然后去中国的**ユンコウ**，在**ロン**商会右边的房屋内找到她的双亲，回到游牧民之村告诉少女这个好消息，却发现她已被双亲带回，再来到**ユンコウ**，少女的父亲便会以蓝宝石作为谢礼。

在北美的**フリーダム**建设成为城市后，于商店内发现被关着的鸟王，于笼子边的男子交谈，他会开价 5000 放走鸟王，来到圣域见过鸟王后，他便会报答你——一块蓝宝石。

除以上这些外，在一些可登陆的小岛上，或一些森林和沙漠中，也能发现许多蓝宝石，希望大家多多探索，定有收获。

江苏苏州　电（玩、视、器、筒、灯、线杆?）迷　陶沙

SFC 超级大金刚 3(英文版) FP 5

特殊密码：在选择进度的画面输入 LRRLRRLRLR，听到效果音即表示能够输入密码了。各特殊密码如下：LIVES，50 条命；MUSIC，音乐测试；COLOR，改变主角颜色；ASAVE，自动存档；HARDR，增加难度；MERRY，改变隐藏关为"圣诞"；WATER，于第一个瀑布洞处取得香蕉鸟及全部 85 个 B 金币；ERASE，消除计时比赛关记录；TUFST，消除游戏中间记录桶（可使最高完成度达 105%），并取得全部 DK，有直升机一架。

几种特技：

1. 将迪克茜抛上高空落脚后，丁基会被带上去；
2. 将丁基抛向空中后按住下和前，其会重压地面（打碎某些地方）；
3. 将桶抛出后踩上可玩"滚桶"，亦可由迪克茜将丁基抛出后踩上去"滚绣球"；
4. 用丁基在入水前按加速滚入水中，在接近水面一刹那按跳即可"打水漂"。掌握得当可连打数次。

宝物统计：B 金币有 85 个；DK 有 41 个；香蕉鸟共 15 只，开始只能取得 12 只，得到直升机后还可取得 3 只。

湖北武汉　万能侠的兄贵　万猛侠、而笔名（真名?）却是万明磊

FC 太空战士Ⅲ FP 4

大魔导师和忍者：游戏进行到末期，当打败居住在达尔西岛的宫殿中（就是里面有许多白色的小猫的那个）的杜加（**ドーガ**）与莫格利（**モーグリ**）后，便可以进入水晶塔一层中的镜中世界，此后若所有队员的等级升至 50 级时，便可获得两种新职业：大魔导师与忍者，大魔导师可装备黑白两种魔法，忍者可装备任何武器与装甲，不愧为终极职业。进入镜中世界，路途中可获得几种终极武器，（包括传说中的石中剑），在第七层可买到 8 级黑白魔法及 6、7、8 级召唤魔法，调查最上方的墙壁，可在右方秘道中买到忍者的最强武器：手里剑及水晶装甲。手里剑若装备两个，攻击力可达 800 多，可惜是消耗品，且售价为 6 万元一个，所以一定要多带些"铁"进去。

巧过水晶塔：进入水晶塔要到七层才能进入 BOSS 居住的异世界，一路上会遇到不少 HP 高且防御力高的怪物，很是棘手，其实只要装上白魔法中的跳跃术（**テレポ**，三级），青蛙术（**トード**），缩小术（**ミニマム**，二级），便几乎可对任何敌人。一击必杀，能节约很多时间与防止不必要的牺牲。

江西南昌　雨牛　刘晟

FC 松鼠大战Ⅱ FP 5

两个隐藏的比赛游戏：在第二关第一小关有一处被固定的石块挡着，但有空隙（内有三个按钮），用其中一只松鼠举着另一只向前走，待闪光时扔出，进去的松鼠先踩第一个钮，石块就会消失，然后分别踩第二和第三钮就会出现一个洞口，进去即是一个投篮比赛。在第五关小关向右走到头，不要向上走，即可进入打硬币比赛。前面两项比赛赢方可猜宝箱，如两人平局的化可同时猜。

隐藏加血处：第三关第一小关向右一直走捡起一个网球后扔到铁钉上，踩着它跳到右侧的按钮上即可。

哈尔滨　庞涛

FC 飞龙之拳Ⅳ FP 5

超必杀技的使用：在与第一关第三个人对打到一半时（即变成龙战士之后）当 KO 蓄到 100 时，同时按↑+AB 即可使出旋风腿，若按↑+A 即可使出超必杀技（旋风腿可随时使出，超必杀只有攻击点在敌人的上、中两处时才行），但要记住只能使出三次。以后在对打画面按暂停选 TRANSFORM（主角）或 ALLIES 项（换人指令）变成龙战士后即可。方法同上。（擂台上除外）选 MYSTIC SPELL 可选用多种必杀技。

巧打最后首脑：当最后的蛇形怪兽将被击败时，它会回去加血，这时攻击不但打不着它，而且也不回到画面中，而在画面外攻击你，这样下去你很难通关，如果用 ALLES 指令换上 JIMMY（第五位战士）用 MYSTIC SPELL 指令选第二招，即可让怪兽回到画面中。

哈尔滨　庞涛



"人间五十年"之十八

"战国情势"连载——

丰臣家(三)

文/一心

秀吉的攻城战
——兼谈战国时代的攻城战

日本战国时代的攻城战，以秀吉的战术为代表。后人有这样的几句话来为他歌功颂德："饿杀三木，渴杀鸟取，不用大刀，水攻高松。"这是指秀吉最著名的几场攻城战。

●力攻 力攻是指用武力来强攻敌方的城池。这是人人会用的攻城方式。春秋时代的孙子认为，攻城方的士兵应该是守城方兵力的十倍以上，才能实施力攻。而从战国时代的战例看来，通常三倍的兵力就能开始力攻。如果超过三倍，攻城的力量就会有一个飞跃，而守城方的损害也会加倍。但是如果敌人的援军正在途中的话，以低于三倍的兵力对城池强攻，以避免更大的损失，这样的战例战国也有。

●拔穴 拔穴是指从城外挖地洞进入城里，而不是用武力敲开大门。拥有矿山的大名，有时会采用这种战法。展开这种战法以前，先从矿山借用几天矿工，然后开始挖地洞。全日本金矿数目最多的武田信玄对于这种战术最拿手。有时战国大名运用开矿山的炸药，把敌军的城门炸开，1562年武藏国的松山城就是这样陷落的。这种战术，主要是心理作战，先让敌军惶惶不安，然后手足无措，十有八九会弃城而逃。

●兵粮战术 除了力攻以外，城池陷落的主要杀手就是兵粮战术。包围即是意味着消耗守城部队的兵粮或水。这是秀吉的两个著名战例。

1578年2月，三木城的别所长治被毛利方从织田方寝反，别所知道秀吉即将进攻，就打算用1万的兵力笼城。秀吉先对三木城周围的支城展开进攻，10月，三木城成为裸城。这时毛利进攻上月城(前几期介绍的山中鹿之介？)，而正逢荒木村重叛乱，种种混乱中，毛利的补给军突破了秀吉的防线，但是当接近三木城的时候，秀吉摆开了突击的锋矢阵，突破了前来接应的别所军。营养不良的别所军终于已经毫无战斗力，秀吉宣布投降的条件是别所长治与他两个弟弟自杀，长治接受，三木城遂于1580年1月15日陷落。

另外一个战例就是鸟取攻城战。1580年，对于鸟取城主山名丰国的家臣，对于主君降伏秀吉不满，在山名丰国被流放以后，一起投靠了毛利，并且预想在次年进攻织田。毛利家派出了同族中一流的勇将吉川经家率领800兵前去支援。秀吉领2万大军投入鸟取攻城战。在此之前，他先在鸟取城周围派遣了许多的米商人，以高于市价数倍的价钱收购米。所以一直都没有米再流入鸟取城，相反，在吉川到达的时候，城内所有的米只够支持3个月了。

秀吉展开了彻底的包围，鸟取城内有守城士兵2000，还有2000的平民。尽管毛利后来派遣吉川元春率领6000兵前来支援，但是这时秀吉的兵力总数已经达到了30000，救援完全不可能。为了让守城士兵能够活命，吉川经家切腹，鸟取于包围了三个月以后开城。

另外还有一场战役，就是秀吉统一日本的最后一仗——小田原包围。1590年，小田原用56000的兵力守城，对抗秀吉的大军20万。秀吉先把骏河、远江、甲斐市面上所有能够看得见的余粮全部买光，由德川家康负责切断小田原东面的补给线，并由海军封锁了海面。孤立的小田原，这座历经武田信玄、上杉谦信两位名将数次包围都未能成功的名城，现在内部完全崩溃。北条氏的重臣士气也低落，叛变的武将接连不断，所以在包围以后的三个月也开城投降了。

●火攻 火攻通常在笼城战的最后阶段使用，主要的作用是在于威吓。造了天守阁的城池，虽然更加威武、漂亮，但是如果天守阁一旦着火，熊熊烈火直上云霄，就等于告诉所有的守城兵士，这个城已经陷落了，快逃命吧。

1571年，信长抵达近江坂本城，开始构筑进攻比睿山延历寺的攻势。在越前遭到浅井、朝仓联军重创的信长，对于当时延历寺义无返顾、不遗余力地支持浅井、朝仓，一直耿耿于怀。

当时的延历寺除了以小部分僧人以外，山上到处都是破戒僧的巢窟，有数百间僧坊，可以供上万的士兵补充体力。这是反信长网的一个重要补给基地，是信长的心腹大患。

织田军动员了3万，并于9月11日夜间达成包围。然后放火烧毁建筑，没有被烧死、逃出大门的，无论是谁，一律都杀。大约被织田军杀死在大门口的人超过三千。1600年7月14日，关原之战前哨战伏见城攻防战开始。攻击侧4万军，鸟居元忠率1800兵守城。19日攻击开始，29日终于占领了伏见城一角，但是守城军依然士气旺盛。

西军的长束正家心生一计，让部下中的甲贺武士与城中的甲贺武士联络，以他们在甲贺郡的妻小作为威胁，逼迫他们放火。30日，城内各处发生火灾，同时城墙一角崩塌，西军进入伏见城，虽然鸟居元忠三次击退敌军，但是最后仍不得不切腹。到这时，西军已经损伤3000兵力。

●水攻 整个战国时代，实施水攻的只有两场战役，大成功的秀吉——备中高松攻城战，以及大失败的三成武藏忍城攻城战。

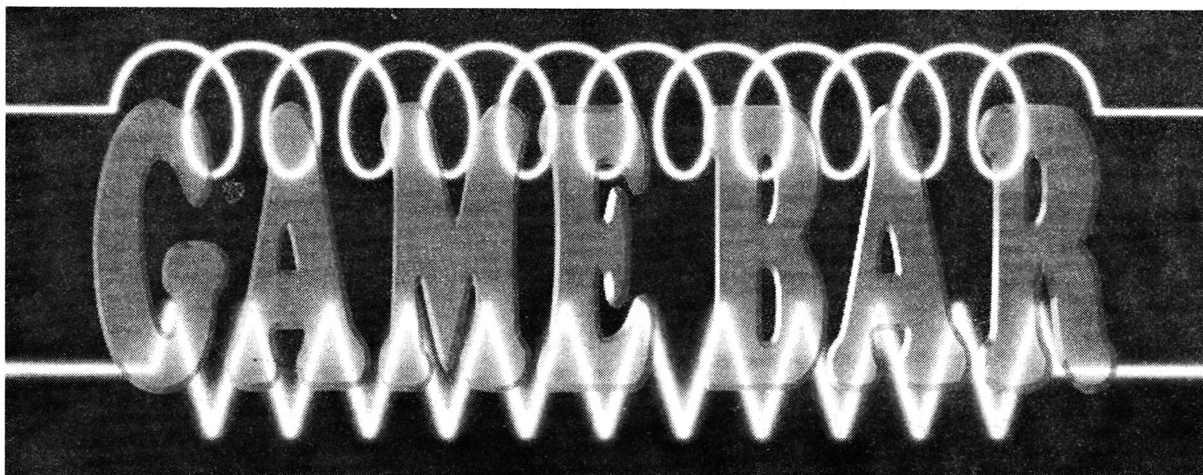
1582年4月14日，秀吉展开高松城的攻击，动员了包括宇喜多军在内的27000兵力。高松5500兵，还有小早川隆景为大将的17000援军。高松城，城西向城南流着的是足守川，所以高松城三面是泥沼地，还有一面只有一条窄路，易守难攻，秀吉军损失很大。

高松城墙高4米，秀吉在决定水攻以后，花了12天，在城周围造了高7—8米、长3公里的围墙。当时水位已经高3米，加之马上就要到梅雨季节，落城只是时间问题。正好这时信长遇明智光秀的刺杀，秀吉急于回去篡权，就接受了高松城主清水宗治的投降。

秀吉、日本统一最后的功课，就是进攻北条家。秀吉在进攻小田原，石田三成率领的23000军进攻武藏国忍城，两轮总攻被守城兵击退，三成遂决定水攻。三成引附近利根川及荒川的水，以每天每人夫1升米、白天60文钱、晚上100文钱的代价，再加上三成超人的努力，在5天时间里造好了长28公里的堤坝。尽管如此，守城部队依然没有投降的意思(城主成田氏长支援小田原守城，只留下400兵)，包围继续。可是6月18日，雨下的过多，导致人工湖西侧堤防决口，石田军阵地被淹没。270名石田军士兵溺死。

责编/北尤





在 GAME BAR 中消费的是眼睛,得到的是游戏内涵!

病毒(VIRUS)

机种 SS 厂商 HUDSON 类型 AVG 媒体 CD—ROM



"VIRUS"是继"樱大战"之后,第二个半让我愿意牺牲宝贵的写稿时间来玩的游戏(所谓"二个半"中的半个,指的是 PS 的"FF7"),其成绩不容忽视。

HUDSON 出品的游戏,最擅长的有两点:动画和故事,早期 PC—E 的游戏能够风靡日本,靠的正是这个。而集合了三家公司技术精华而出的"病毒",更是将这两点发挥得淋漓尽致,衬托出它的不凡。

游戏讲述了一个在虚拟电脑网络中追逐致命病毒的故事。近未来的时间设置,使人便于理解和接受,而紧张的故事情节,则使玩家沉醉其中、欲罢不能。操作系统方面,虽然残留着部分日文电脑游戏的痕迹,但却进行了非常合理的改进,使玩家不必滑着鼠标到处找路也能很容易地将游戏进行下去。动画、CG 与静止画面的转换比较自然贴切,画面也相当清晰(据称 CG 方面是由 WARP 负责打理的);音乐动听且与情节发展丝丝入扣,可见开发者是下了一番心思的。

"病毒"另一个别致的设计是随时自动储存的 BACKUP,这种设计很象 WORD 的自动存盘功能,可以保护玩家的进程不致于因为断电或别的什么原因而无谓地丢失,而且现在好象已经开始渐渐流行起来了。

当然与"樱大战"那种惊世骇俗的超大作相比,"病毒"不足的地方还是很多的。但是在游戏开始越来越不好玩的今天,还有能够如此吸引玩家的节目,也真的不容易。

——真宫寺

角　色:8.5	原创性:8
画　面:8.5	难　度:7
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:9	投入度:9
操作性:8	总评价:8.31

龙珠·最终较量(DRAGON BALL·FINAL BOUT)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



龙珠又回来了!这次又是在 PS 里。看来万岱自从与世嘉解除了婚约以后,对 SEGA 反而因爱成恨:大量的 PS 移植品推出,"超级机器人大战 F"的不断延期……爱情的魔力真是可怕!

由于是龙珠迷,所以无论是好是坏、是丑是美的龙珠系列都会纳入怀中。有比较便看得出高低:虽然龙珠是个经常被万岱爆炒的冷饭、虽然万岱制作动作版的龙珠游戏也不是第一次了,但是哪一次也没有这个"FINAL BOUT"那么……那么糟糕!从二维改到三维,画面不能不说有了质的提高,但是格斗的感觉却从三维降到了一维都不到:人物的移动速度奇快,然而发招时间却异常迟缓,动作过后的硬化时间也长的令人不可思议,使人根本无法及时反应。玩家的自由度非常之低,悟空就象被念了紧箍咒,有时简直寸步难行。

节奏感和细微的操作感完全不知道跑到哪里去了,5800 日元的游戏光剩下一个漂亮的包装和一片不值 1 美元的塑料圆片了!

在笔者的印象中,还是第一次以这样严厉的口吻来评价一个游戏,但游戏界"骗钱"之风显然是越刮越甚了,实在令我等玩家受累不少。而且东风西渐,现在颇有在国内普及之势。说实在的,国内的电子游戏水平并不高,但某些公司对玩家不负责的本事,比起这个"龙珠"来,简直就是"大巫见小巫"了!

——SONIC

角　色:9	原创性:——
画　面:8	难　度:6
音　乐:8	移植度:——
情　节:4	投入度:6
操作性:5	总评价:6.57

电脑天使 SS(DIGITAL ANGEL)

机种 SS 厂商 德间书店 类型 AVG 媒体 CD—ROM



以俊少男、美少女为主角、以爱情为体裁的游戏近来大行其道，然而"电脑天使"却把这种爱升华到了另一个高度，这便是笔者青睐此作的原因之一。

爱有许多种，爱有令人咂舌的力量。但是有哪一种爱，能够比得上为了人类的自由和欢笑，而牺牲自己的生命呢？现在的游戏，太陶醉于卿卿我我的甜蜜里，对这种无私奉献的宣传真是太少了。"电脑天使"能够这样安排情节确实不容易，令人肃然起敬。

动画方面，SS 自然比 PC—E 有着更为突出的表现。游戏中的静止画面漂亮且清晰度相当高，日本漫画迷们绝对会"大大的满意"。音乐设计风格独特，使玩家"赏心悦耳"。

不过此类脱胎于电脑游戏的节目，在游戏机上玩起来多少总有一些不甚舒服的感觉——也许是没有用 MOUSE 的关系罢？但看起来又未必，因为有许多同类型的软件都有这样的毛病。看来，如何将电脑游戏不露痕迹地融合到电视游戏中去，还是一个亟待解决的大问题。

——KEN

角　色:8	原创性:——
画　面:8.5	难　度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:8	投入度:8
操作性:8	总评价:8.07

J联盟 冲啊，射门！(J—LEAGUE GO GO GOAL!)

机种 SS 厂商 TECMO 类型 AVG 媒体 CD—ROM



这是笔者购买的唯一一张"V GOAL"系列以外的足球游戏，而且到目前为止还不怎么后悔。

TECMO 一度以制作游戏态度认真而著称。前有"忍者龙剑传"、后有"天使之翼"，都是独创一帜的设计，都曾轰动一时。至于它在足球游戏上的贡献，也总算是差强人意。这个"冲啊，射门！"，固然总体水平不能同"V GOAL"相提并论，但在部分细节上的处理则毫不逊色——甚至是有过之而无不及。

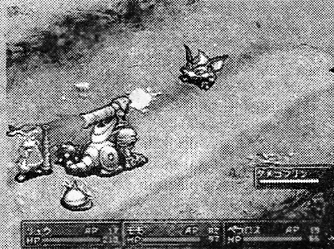
人物动感方面，由于采用了 60 帧的动画方式，所以显得相当的柔和自然（V GOAL 系列仅为 20 帧），盘带、过人等动作也十分细腻流畅，慢动作则更为逼真，绝无 V GOAL 系列中"跳帧"的感觉。精彩入网镜头的回放也令人惊叹：多角度大范围的画面转移、咄咄逼人的特写场面，给人以强烈的震撼效果和感染力，这也是其他足球游戏所缺乏的。

游戏最令人失望的是没有采用现场解说，音乐伴奏使人感觉奇特且不甚习惯。比赛结束后强行切换镜头的设计有点突兀，令人措手不及。至于一些特别的设定——比如触球必须严格符合脚步的摆动等，在游戏中显得非常有趣但不太合理，键的设置和角度的选择也存在着一些问题，这些都或多或少地影响了游戏的可玩性。——KEN

角　色:7	原创性:8
画　面:8	难　度:8
音　乐:7	移植度:——
情　节:——	投入度:7.5
操作性:7.5	总评价:7.57

火焰的气息 3(BREATH OF FIRE 3)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 RPG 媒体 CD—ROM



在 A·RPG、S·RPG 的世界里呆了那么久，唯一的愿望便是回到以前的世界里，重新享受一些经典 RPG 游戏的乐趣——只是游戏商总是不愿满足玩家的要求：也许是假装糊涂，也许是明知故犯，反正次世代机总是不愿让我们看到它的技术究竟有多高明。

"火焰的气息 3"总算满足了我的小小要求，笔者很快便沉醉在正统派 RPG 那种令人陶醉的世界中去了。

虽然也是采用三维画面，但"B·O·F 3"显然更细腻、也更容易为玩家所接受。游戏中的各个角色各有特点和绝技，性格刻划明显。作为 RPG 来说，它对升级等要求又不是那么高，是非常贴近玩家的作品。

本系列中最富有特色的"钓鱼"迷你游戏，在"B·O·F 3"中不但没有被丢弃，而且还得到了加强；而"弟子收入"系统，则使游戏的趣味性得到了进一步的提高。游戏的开始部分比较拖沓，这曾经导致了笔者一度的不满，不过好在不久便切入了正题。在以后的故事中，这种情况再也没有出现过。

总的来说，这是一个颇值得一玩的 PS 的 RPG。

——SONIC

角　色:8	原创性:8
画　面:9	难　度:7.5
音　乐:8	移植度:——
情　节:8	投入度:8
操作性:8	总评价:8.06

电脑赛车(CYBER CYCLES)

机种 ARC 厂商 NAMCO 类型 RAC 媒体 SYSTEM 22

说起 RAC，人们随口就会提起"DAYTONA"，或者"RAGE RACER"，别的游戏似乎根本就没有留下什么印象。其实，这对摩托赛车游戏来说，是绝对不公平的。

应该说，摩托赛比起汽车赛来，刺激度更高、速度感更强。之所以不甚流行，恐怕与这种交通工具在我国大城市（尤其是北方）并不十分流行有关系。然而真正懂得享受的玩家，却一定会去寻找摩托赛车游戏来玩，而所选择的，则必然是这个"CYBER CYCLES"。

平心而论，南梦宫的赛车游戏在真实感上比起世嘉来是稍胜一筹的，这归功于它来自开发汽车教学软件所积累的经验。"电脑赛车"也正是如此，其操作性、速度感和画面效果均优于世嘉的"MANX TT"——尽管 MODEL 2 底板的能力与效果比 SYSTEM 22 出色的多，尤其是那种高速碰撞一刹那时的感觉，整个人仿佛都要从座椅上飞出去似的，这在"MANX TT"中绝对找不到。

赛道的设置方面，"CYBER CYCLES"显得更华丽、也更真实。SYSTEM 22 在处理夜景和薄雾效果时独有一功，玩家几乎可以感觉到那种凌晨到来时的清冷感觉，以及深夜独行的寂寞感。

世嘉在这方面同样是有所欠缺的。

可惜的是，"CYBER CYCLES"没有移植 PS 的计划。所引起的后果，就是迫使笔者在压制不住飚车冲动的时候，不得不花上几十块钱，在 50 英寸投影前过上一把瘾。

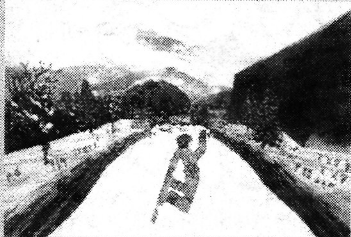
——KEN

角　色:8	原创性:8
画　面:8	难　度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:——	投入度:8
操作性:8	总评价:8



单穚划雪2·精采时段
(COOL BOARDERS 2·KILLING SESSION)

机种 PS 厂商 WEB SYSTEM 类型 SPG 媒体 CD—ROM



"COOL BOARDERS"一直是笔者喜爱的一个游戏节目。这也许是因为我居住在南方，而且胆子极小，永远不可能有真正的滑雪机会所至吧？虽然不敢，但是酷爱。能够在游戏中圆梦，也是好的。

游戏的画面同原作相比有了极大的提高（说实在的，现在的不少PS游戏的画面都可以同N64相比拟了），赛道也有很大的改进与变化，然而速度感和流畅性却没有受到丝毫影响，仍然是那么出色（笔者：SONIC就是喜爱速度嘛！）。优异的操作性使玩家的技术得以充分发挥，在狭道与雪原中穿梭，那种扑面而来的寒气和爽快感使人从心底里感到一种被解放的愉快，而这些是用语言很难表达清楚的。

游戏不足的是双人竞速时的分割画面。也许这是个过分的要求，但一分为二的画面确实在很大程度上影响了玩游戏时的感觉——至少减少了迫力，而这一点非常重要。但无论怎样，这始终是一个非常成功的三维游戏，甚至比许多赛车游戏都要好得多、过瘾得多，在美版游戏中非常难得。

角　色:8	原创性:8
画　面:9	难　度:7.5
音　乐:9	移植度:——
情　节:8	投入度:8
操作性:8	总评价:8.19

——SONIC

骨头先生(Mr.BONES)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 ACT 媒体 CD—ROM



看到就一定觉得有趣！那种骨头在活动的真实感，嗄嗄作响地声声感动我心！好象自己也无血无肉般地像白骨精跳起舞来了。在角色设定上（不就是一堆骨头嘛），描写非常有趣，而且一堆白色在深色的舞台上动起来可就能牵动人心了，会使人对本游戏的印象非常深刻呢！游戏开发者必定有种特殊的理念想表达以致角色风格诡异。

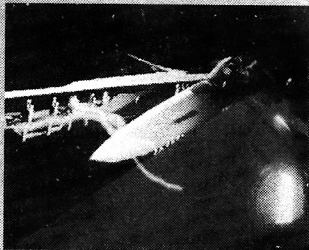
虽然玩起来只是有危险就跳起来躲避，平常就一直进行略嫌单调的攻击，也许令人肩膀发酸、食欲下降（都是骨头嘛！），但各舞台的变化性很大，在过了一关后就会因为不知下面会遇到什么而有一股莫名其妙的危机感进而心跳加速，配合其间绝妙的CG动画和贯穿游戏始终、极其优美动听的电吉他演奏才稍觉轻松，音乐和情节的完美结合令人难以忘怀。

角　色:9	原创性:9
画　面:9.5	难　度:9
音　乐:10	移植度:——
情　节:9	投入度:8
操作性:8	总评价:8.937

——真·GOUKI

GRADIUS外传(GRADIUS外传)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD—ROM



怀旧的情绪使我购买了"沙罗曼蛇合集"，期待的心情又使我购买了"GRADIUS外传"，这两个节目都没有使我失望。

虽然有很多人把它们算作同一个系列，而且它们确有相似之处，但"SALAMANDER"、"沙罗曼蛇"和"GRADIUS"实际上是完全不同的三个系列。而"GRADIUS"是出现最早、完成度最高、但是流传最不广泛的一个系列。笔者至今记得将FC版"GRADIUS"完全爆机后的那种感觉，游戏中出色的音乐和画面，以及逼真的人语模拟已牢牢地刻在了我的脑海之中。

穿过十年的空间来看这个"外传"，使人最为感动的是KONAMI并没有为了华丽的包装而丢掉游戏最为宝贵的东西，其风格依旧。这种工作态度现在已经不多见了——即便是出自KONAMI的手笔。游戏非常强调战略性，对于STG来说这是非常难能可贵的。更令人惊喜的是KONAMI终于为之设计了同时双打的机能，玩家感激不尽。

如果要同TECHNOS的"雷鸟"比较，笔者倾向于投"GRADIUS"一票。因为它更成熟，更贴近STG资深玩家的感觉。如果要谈它们之间的相似之处，有一点是共同的——这两个游戏都太难了，尤其是"GRADIUS"。7级难度选择也几乎帮不了什么忙——再说我也太爱面子，从来都不好意思玩"NOMAL"以下的难度。

角　色:7	原创性:8.5
画　面:8	难　度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:——	投入度:8
操作性:8.5	总评价:8

——真宫寺

洛克人X4(ROCKMAN X 4)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 CD—ROM



也许只有用"从一开始'洛克人'这款游戏的起点就很高"这句话来解释这个庞大家族没有什么变化这件事了。将各机种中乱七八糟的"洛克人"加起来，没有30部，也有20多部了，有这么多部内容几乎没什么变化的游戏生产出来，恐怕也是电视游戏极少见的现象吧！也许CAPCOM更喜欢改良而不是革命吧！然而同一家公司却革命性地创造了对战游戏。何解？我想是他们还不知道中国先贤早就说过的那句话：革命即使成功，同志仍需努力！

本款游戏加入了新的角色，原先只是配角的ZERO也与X一起成为主角了。因为这两名角色攻击的方式不同——一个远攻，一个近战，所以应能感受到不同的乐趣。另外还加入一些按不过去的过场动画，这就使得因打不过去而必须重看一遍的我心烦意乱，它真的还是那么难呀！

角　色:7	原创性:5
画　面:8	难　度:9.5
音　乐:8	移植度:——
情　节:6	投入度:6
操作性:8	总评价:7.19

——PINSER



又近年末，不觉事多。有读者来信说，"闯关族的家"不如改名为"公告栏"更名符其实，批评得是有道理。不过这些布告挪在哪儿安家，也的确是个问题。事儿多，抽不出时间想，还是蓄芳待来年吧。

公告一：新地址，电话

杂志社搬家，与外界失了联系，玩友的说法是"找不到组织了"。新通讯地址是：北京崇文区天坛东里48号院电子游戏软件杂志社，邮编：100061 电话：67152757。信箱在申请中，估计下一期就可以公布，那时寄信就会省事些。另外，杂志社原西草厂地址仍会保留一段时间。

公告二：彩页大幅增加

一年又快要过去了，为了对一直无私支持我们的玩友表示敬意，杂志社决定第十一、十二期增加彩页。每期彩页为36面，定价不变，仍是6.40元。36面彩页卖6.40元，杂志当然要赔成吨的"铁"。不过世上的事从来是有失有得，赔钱而得到玩友的心，也是一笔算不清的帐。用主编的话说，损失极小极小，收获极大极大！(似乎在哪儿听过?)还有一件跟读者承诺过的事，就是要赠送"龙哥热线"单行本，不过一直没有想出赠送办法。玩友可来信提出好的办法和建议。

公告三：《增刊》强力出击

《97增刊》将于11月初出版，详细情况可参看第80页的广告。这是小编们耗时良久，用心极苦的一部增刊。增刊第一个特点就是绝对超值。仅彩页就108面，而且全书没有一面广告!!实打实，硬碰硬，定价只有23元，真正是让利给读者。第二个特点是选材独特，别具一格。象几十位最受欢迎的男女角色，NEO·GEO人物的变迁，玩具总动员之制霸江湖，世嘉界秘宝鉴定特集等都是国内读者极难搜集的资料和游戏衍生产品，内容多姿多彩但风格统一有序。另外象《侍魂》研究，动作游戏研究，《街霸》怪招拆解等都是很有份量的力作。可以说《增刊》是区别于目前国内已出版的所有游戏类图书的一本怪书！奇书！！无类郑重推荐给读者：一定买一本，不会亏的！

公告四：《格斗天书·续》再展鸿图

《格斗天书》是国内已出版游戏书刊中最爱欢迎的一本。虽已再版三次，仍旧断档缺货，可称之为游戏书刊之常青树。应广大玩友的要求，我们将于年底前即《格斗天书》出版一周年之际，推出《格斗天书·续》3D游戏专辑。介绍20部最具代表性的3D格斗游戏，将这些旷世巨作的震憾力和魅力展现给读者，具体情况见第十一期广告。

公告五：别忘了订阅明年杂志

一年一度的邮局订阅开始了，请购杂志不便或经常买不到杂志的读者马上到邮局订阅98年杂志。订阅时一定记住本刊邮发代号82—648，可以订一季度，半年或一年。对了，明年本刊价格不变，仍是6.40元。通讯地址比较方便可靠的读者也可以直接向本刊订阅，免收邮费，可能速度上更快捷些。

闲话二则

●有些读者来信问：第九期"闯关族的家"大标题"谁家坟头上没有两堆牛粪"是啥意思?是骂人的话吗?"谁家坟头上没有两堆牛粪"的意思就是哪家没有点臭事，不露脸的事？！因为《'97秘技宝典》出版一拖再拖，实在对不起读者，故写了这句话，也有一点解脱的意思在里面。如果有骂人的味儿，也是骂我们自己。

●讲一则真实的笑话，就发生在前些天。电视播音员用甜蜜的声音说："这家商店陈列着多种型号的计算机，还有许多游戏把手……"。笔者不由一惊："游戏把手？何方神圣!!"抬头一看，原来是游戏摇杆!!游戏摇杆=游戏把手?!送她进GAME集中营!!

本期特别推荐图书



增刊108面彩页，全书无广告，货真价实。97年11月初预定发行



厚厚一大本，消遣好味道，花钱还是用在刀刃上。



使用金手指是否会伤害主机？

使用非原主机制造厂商所认可的周边设备，本来就不能保证说100%绝对不会对主机造成任何伤害，但从理论上说，只要使用得当的话，出差错的机率当然就会降到最低的程度。以金手指为例子，只要玩家小心地安装与拔除，不要过于粗鲁或是用力的话，其实是不会对主机造成太大影响的。

当我使用SATURN看VCD时，每当影片结束按下"■"停止后，主机中的CD仍不停地转，如果打开CD盖，不知对主机是否会造成伤害？若会，如何使用才是正确的？

目前市面上的SATURN好象植入一枚IC便可玩国产CD盘，且不是强制换盘，这样是否就不会对主机造成伤害？

当影片结束时，按下停止钮，主机中的CD仍不停地转，此时如果立刻打开CD盖并不会对光头有多大伤害。但龙哥教你一招，将游标对准停止画面，此时按下两次C钮，接着再按着A钮不放，同时按RESET钮，此时CD片便会停止下来，这时打开盖子取出CD片便可。

目前在SATURN植入一枚IC便可玩国产光盘，此种IC称之为解码IC。它主要功能，是在帮助主机跳过主机检查画面，也就是说这枚IC只有在开机时才会工作，其余时间皆不会发生效力。你大可放心它并不会伤害主机，因为它是额外加入的，并未改变主机内的任何程序，所以你不用太烦恼。

请问使用光碟机如何才能延长寿命？

龙哥列举几项容易使光碟机损坏的因素：

1.灰尘：如果光碟机在灰尘多的环境下使用，小小的激光头脏了就会无法读取光学信号，结果会产生拼命读个不停的现象，直到读完为止，让光碟机的效果大打折扣。

高温：高温会使光碟机的激光头较没准头，变得迟钝，无法顺畅运作。

光碟片的品质：光碟片生产制造过程的瑕疵，会使金属面反射率与光碟片物理性质产生偏差，所以请用正版光碟。

①最近常听到SS上将要推出比本世纪最强的FF Ⅶ还强的RPG游戏，不知是否"有影"？

②POLYGON的多与少，是否决定游戏内容的强弱，如果是的话，在SS上是不是就无法做出比FF Ⅶ还好的游戏？

①你所指的应该是最近名噪一时的《格兰蒂亚》吧！根据游戏制作公司GAME ARTS表示：格兰蒂亚的品质比太空战士7代好，所以应该能轻易突破百万片的销售量。但是发售日目前还未定，这款游戏的制作成本远高于一般作品，表现非常不错，而格兰蒂亚的体验版光看展示画面就让人感动不已，非常棒！！

②游戏内容的强弱，不能仅仅以POLYGON的多少来定。没错POLYGON越多，画质表现更加平顺、画面也更加好看。但只是画面好看，就能代表游戏好玩吗？更何况SS的POLYGON表现也不错，只不过在处理方式上稍有不同。PS的POLYGON表现不见得比SS好多少。再者游戏制作技术多样化，不见得一定纯用3D POLYGON来表现，有时各种技术掺杂表现也很有味道。SS在程式设计上已逐渐进步，不见得比PS差。

请问如何用SS来看VCD？

SS真的比PS烂吗？

"限定版"和"复刻版"是什么意思？

如何以SS来上网络呢？

如果以SS来玩盗版碟会发生什么事情？

盗版碟和原装碟有何不同呢？

用SS来看VCD其实很简单，只要买一块MPEG卡插入SS右后方的插槽便可，但只有新版卡才能看PAL制碟，购买时一定要问清楚。

SS当然不比PS差。常听人家说玩动作游戏和射击游戏找SS没错。可见和PS各有所长。SS的软件开发公司逐渐在进步中，只要他们把SS的性能摸透，SS的游戏是很有看头的，对SS有点信心吧！

"限定版"是指限量发行的游戏，通常这些游戏都会有附加的赠品。而"复刻版"是指名作压低价钱，重新发售，故称为复刻版。

SS只要连接电话线和专用MODEM便能上网，但目前国内电话网制式与日本不同，故无法使用。

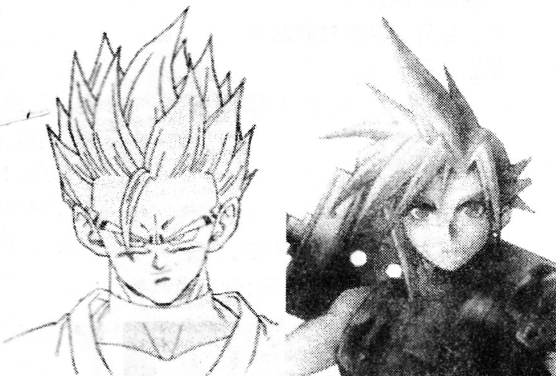
如果你的主机没有加装解码IC，那就无法玩盗版碟了，况且盗版碟由于有时内部程式有改，和一些制造上的物理瑕疵，常会使得光头的速率不一致，而影响主机的使用年限。所以我们不主张玩盗版碟。

盗版碟和原装碟最大的不同，是在于原装碟有完整的包装以及精美说明书。况且使用原装碟不必担心你的主机无法使用。有些盗版碟无法对应改过的主机。（这就要看你改的情况如何了）

近期才发售的PS 3D振动摇杆到底对应那些GAME？

目前只对应"TOBAL2"、"武士之刃"、"王牌空战2"。虽然只有3个游戏，但相信将来还会有更多的游戏可对应。

①FF Ⅴ和FF Ⅵ代以后会不会移植在PS上头？②FF Ⅶ内克劳德和七龙珠赛亚人发型很象，是不是都是鸟山明设计的？



①不知道，没有消息传出。

②FF Ⅶ是野村哲野所设计的，在七代之前则是天野喜孝所设计的。至于发型相同？不会吧！如果你看看人物设定原书就有很大不同，可能在游戏上的表现较为相同吧！

请问为什么SNK公司给自己的家用主机起了个怪名字——NEO·GEO，这是什么意思呢？

国外许多公司都喜欢给自己的产品起一个有意思的名字，象美国的F—16战斗机就叫做"Fight Falcom"，意为"战隼"。SNK给自己的16位主机起的这个名字，翻译过来即为"新的星球"，我想即希望它能象一颗耀眼的新星那样永恒及受人关注吧！



大墙画廊

第30期

题图绘画/郑州 朱卫强

又到十月，天气业已凉爽，空气也变得"飞扬"，祖国又迎来了她的生日……

每个人的面前都有不止一条道路，虽条条大路却半日不见尽头，也不能预知路途上的坎坷崎岖，但必须作出选择，不上路也是一种选择，一切都需要无比的勇气，并接受自己选择所带来的一切后果。其实一切的一切，无论苦与乐、喜与忧、成与败、得与失，全都是人生所必经之路，所以不要再强求追逐那纯粹的幸福快乐，而妄想逃避相对的责任和痛苦。有时我们就要毅然抛开思想的束缚，轻轻松松、坦坦荡荡面对人生，那样你将不会错过旖旎风光、不会不闻花香鸟语、不会难觅良朋好友……

恍恍惚惚、朦朦胧胧之间向大家说了这些无边际的话语，真正要告诉你们的就是又一个收获的季节已经悄悄来到你们身边，许多朋友的命运已经改变，一个崭新的环境等待着你们的光临，这时你们的抉择将会……

何时画廊变得如此严肃啦，我也不知道啊！旁边的小天天又在说我一定是看《中国文学史》看多了，唉，殊不知他这几日只顾崇拜他的偶像——英国影星休·格兰特去了，神情已有种云游的味道啦！近日廊中仍是以色廊作品居多，关于黑白廊（也包括色廊）征集四（多）格漫画一事，似乎不是十分热衷，来稿不讳言地说缺乏优秀作品，希望大家继续支持。（要求：题裁最好与游戏有关；尺寸最大尽量不超过16开；其它注意事项同以前一样。）

——廊主 SHADOW PHOENIX





▲《八神庵》 广西玉林 SONIC

▲碳素笔下的八神似乎多了一份更前卫和莫名天真的感觉，记得下次来稿写清自己的姓名、地址、邮编啊，速来信告之，否则休想得到赠刊啦，哈哈（八神在笑）……



◀《DANGER》 西安 朱柯

▶暗月夜、古钟楼、复活的僵尸，这的确有够给它恐怖，尽管由于墨色较深或多或少地影响了画面，可LEI—LEI那种惊栗的表情煞是令人对她产生怜爱之情……



▶《侍魂之牙神幻十郎》 浙江余杭 陆朱军

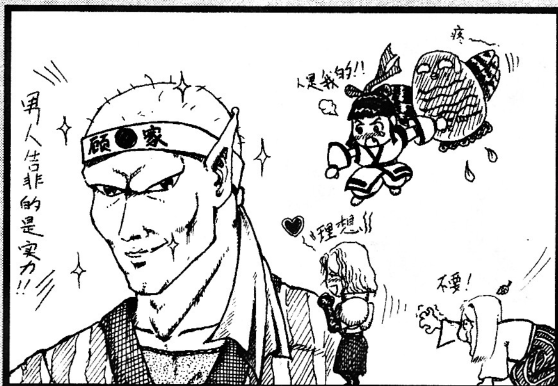
▶画得颇具牙神的傲气和杀气，那种刀刀见血、风声鹤戾、风卷残云的气势也表现得煞有介事，可惜的是被牙神斩杀的是何人有些搞不明白？



▲《JANE 偶像集之绯雨闲丸》 南宁 简晓军

▲敢情儿我们绯雨小哥也是爱吃一族啊，这不，那"雨流狂落斩"摇身一变也成了"烧鸡突击"啦！简同学别忘了继续画其他人哦！

▼这复杂的四角恋情真是让人有些莫名其妙啊，娜可露露说幻庵是她的人，幻庵是夏洛特追逐的理想，桔右京则因为幻庵而失去夏洛特，真是一场轰轰烈烈的幻庵运动啊！



◀《侍魂·幻庵的『超暗力』》 河北邯郸 杨波



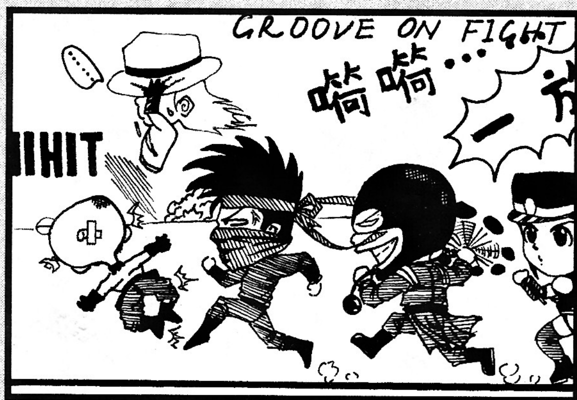
▲《铁拳之一八请客》 江苏淮阴 张磊

▲背着电锯和板斧的杰克和保罗都知道一八不怀好意还要来吃一八的请客，真是为了一顿快餐，不惜抛头颅、撒热血啊，佩服佩服！



▶《FF Ⅶ之萨非罗斯》 福建顺昌县 黄斌

▲虽然我没有好好钻研《FF Ⅶ》，但经过向 PERFECT 的讨教，知道了许多关于萨非罗斯的传奇故事，好强的角色啊(好象是在说我 SHADOW 自己吗?!)！



▲《压力攻击——一族》 湖南 骆凯

▲尽管这也是"一族"，但就画面绚烂程度(你也说了这是此招的一小部分。)和招式模样都与原版的有所差异哦(请看今年第七期第 44 页上图片进行比较)！



◀难得在那么小的空间中画得如此细致和逼真，尽管有些缺乏独创性，但整体感觉已经不错了。

▲《真说侍魂 》 福建厦门 黄承维

电子游戏软件

Game Software



97·11期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

次世代天空

天堂任鸟飞

科普园地

格斗天书

秘技天地

闯关族的家

游戏点评

目　录

彩版目录

公告一：学习工作再忙，莫忘订阅杂志

98 年期刊征订工作已正式开始，需订阅杂志的读者请马上到全国各地邮局订阅，本刊邮发代号 82—648，98 年《电子游戏软件》杂志仍为月刊，每期定价 6.40 元。一次可订阅三个月、半年或全年。

也可向杂志社直接订阅，邮费免取，快捷方便。

本刊邮发代号 82—648

公告二：杂志社新信箱公布：

地址：北京 6129 信箱

邮编：100061　　电话：(010)67152757

原西草厂地址及天坛东里信址保留至 11 月底

邮购信息

★96 下半年合订本　·每本 29 元

★97 秘技宝典　·每本 19 元

★世嘉专辑　·每本 25.80 元

★97 增刊(详见插一及第 59 页广告)　·每本 24.00 元

(以上价格均含挂号费 1 元)

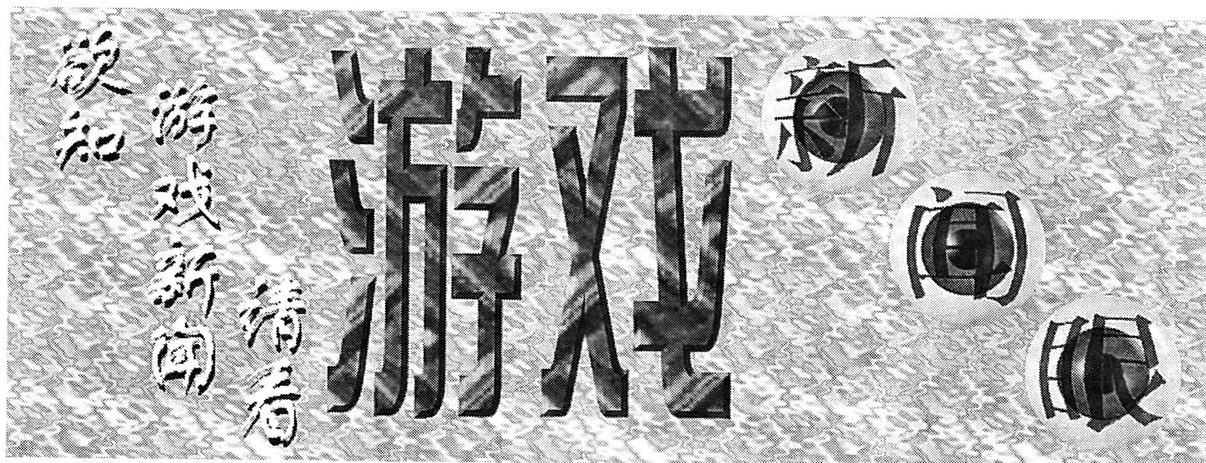
★97 年第 3、4、5、10、11 期《电子游戏软件》杂志有货，其余各期均已售完。每本 6.40 元(邮费免取)。

致歉：《'94 合订本》、《'94 典藏本》、《'95 典藏本》、《秘技宝典》、《'96 上半年合订本》、《97 上半年合订本》及《'96 格斗天书》(原版及修订版)均已售完，请勿汇款。

公告三：

《97 增刊》11 月 15 日全国同时发行

108 面彩页，80 面黑白，全书无广告，空前超值。内容奇、怪、新，定价 23 元。





网络技术革新 上海跨入信息高速公路新时代

本刊上海专讯（记者：KEN） 以往 MODEM 用户在网络上苦苦等待日子已将成为历史，一个全新的综合业务数字网络(ISDN)已开始在国内试运作。

据悉，为加快与国际信息高速公路接轨，邮电部正积极发展国内各地，尤其是上海、北京等地的 ISDN 业务。

目前 ISDN 网络已在上海等地区试运行。由于该网络具有速度高、价格低及多终端配置等优点，故颇受用户的欢迎，一些网络游戏的玩家和股票交易所也已开始采用该系统。

同 MODEM 相比，ISDN 的传送速度高达 128 K/秒，是目前最高速度 MODEM 的 4 倍左右，发送一份未经压缩的 1 MB 文件仅需 60 秒。而以若 ISDN 接续 INTERNET 网络，更只需不到 2 秒钟，对网络游戏和网虫们来说这简直是天降的福音。ISDN 最具有魅力的地方还在于该网络可即时传送每秒三十帧的动画，并可兼容多个终端。也就是说，只用一根电话线，玩家便可以一边在网上大战，一边与朋友神侃，互相交流作战经验，免去了申请第二根电话线的麻烦。

虽然从价格上来说，ISDN 系统的一次安装费较高，但由于速度快、传送量大，对于网络的断续用户来说实际上可以节省更多的开销，其安全性也更高。据称如完全使用光缆通讯，ISDN 网络的最高速度可达每秒 1GB，这也意味着信息高速公路的真正来临。

上海目前已将 ISDN 网络作为重点进行发展，预计很快便能够真正普及。



日立联想合作 涉足中国电脑市场

本刊北京专讯（记者：KEN） 日本日立制作所于 9 月 29 日宣布，将与中国最大的电脑企业联想集团公司合作，进行个人电脑的开发、生产、销售等商业活动，并计划于明 6 月推出售价仅为 1000 美元（约合 7500 元人民币）左右、采用液晶显示器的桌面个人电脑（台式机）。该主机将由联想在广东省的生产厂制造，向中国国内、日本和东南亚地区进行销售。在未来，还计划涉足笔记本型电脑和 PC 服务器，事业亦将扩大到全球的范围。

日立制作所已经为中国人民银行、工商银行等国内金融机构提供了大规模的情报处理系统，在个人电脑的合作方面则落后于其他公司。而中国科学院下属的联想集团则是国内目前最大的个人电脑生产商，去年在国内的销售量高达 21 万台，占销售总量的 9.9%，超过 IBM 和 COMPAQ 两个品牌而位居中国市场上的第一。

根据合作协议，日立公司将提供液晶显示器、硬盘等电脑周边设备的制造技术，而联想集团低廉的开发成本和人力成本，以及现有的电脑生产线是与其最佳的配置。品牌方面，在中国国内销售的产品将标明“联想”，而在日本销售的产品则冠名“日立”。东南亚等第三国发售产品的品牌目前尚未确定。

国内去年的电脑销售量与前年相比增加了 83%，达 210 万台，预计到 2000 年的需求量将达到 1000 万台。日立与联想合作公司的成立，必将成为未来中国市场有力的竞争者。



游戏文化悄然上街 附带产品渐渐增多

本刊讯 10 月 12 日《命令与征服(C&C)》PC 版的抽奖仪式在北京公主坟前导连锁店举行。有四十余名玩家获得了美国 VIRGIN 公司提供精美的 C&C T 恤和 GDI、NOD 标志胸章。大概不久就会在大街上看到有人佩带“鹰”或“蝎”标志胸章“招摇”过市了。不过印有“凯恩”(NOD 现任首领)头像的 T 恤可能得要明年夏天才能“面市”。

对热门游戏推出相关纪念品在国外已是常见的促销和回报手段，而今在国内也渐渐流行起来。每天打爱玩的游戏、听 CD 音轨游戏音乐、把游戏形象的招贴挂在墙上、把游戏形象的 T 恤穿在身上。今天国内的 GAME FANS 在游戏之余和游戏厂商们在一起不经意地塑造着独特的新一代的文化——游戏文化。

TOPICS & ETC.

世嘉态度模棱两可 新世代主机云遮雾障



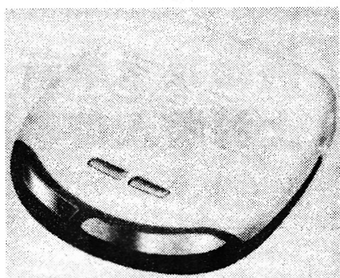
▶土星事业部部长冈村秀树虽然面带微笑，但心里滋味肯定不好受。

本刊日本专讯（记者:KEN）《日本经济新闻》率先报道世嘉、微软合作开发128位元家用游戏主机、并将以30000日元以下的价格于99年发售以后，业界反响剧烈，对土星的玩家心理也产生了强大的牵制作用。一时间流言四起，谣传沸沸扬扬。国内的玩家亦对此表示关注。

本刊记者通过各种渠道收集的资料表明，这次被《经济新闻》捅出的消息，至少有80%的可信度。与往常坚决的态度不同，此次世嘉在接受记者采访时一直表现得模棱两可，对于一些关键的问题——如"到底是不是？有没有？"，多以"无可奉告"加以搪塞。现在可以肯定的是，世嘉与微软的合作属实，世嘉采用NEC和日立的芯片亦属实。其开发新一代家用游戏的计划已经开始起步，唯一难以确定的是128位元处理器和具体的发售日期，但实际上这已无关紧要。

从世嘉的角度来说，显然不愿在土星还未步入黄昏期的时候宣布这一消息。目前SS尚有"樱大战2"、"格兰蒂亚"、"光明力量3"等一系列大作在筹划之中，世嘉也非常希望这些游戏能够使土星在今年年底的战争中收复一些"失地"。新主机消息的宣布，无疑将打消玩家支持土星的信心，分散他们的注意力，使世嘉陷入比较尴尬的境地。

据香港业界同人的分析，世嘉的保密工作一直存在着不少问题。年初急着宣布与万岱合并，也正是因为已经走漏了风声，不得已才"抢先一步"的缘故，此次又被"日经"的记者抓到"阴私"，心中的愤怒可想而之。



◀这是日本某杂志设想的128位的预想图，样子很象DISC MAN。不过可以肯定，真正的主机不会是这个样子。

SOFTWARE

ENIX加大PS软件力度 五大作品年度内推出

本刊日本专讯（记者:KEN）游戏软件的大手公司ENIX于9月5日召开了新闻发布会，宣布将从年底开始正式推出PS版软件，其第一个节目将是冒险游戏"RIVEN"。此后亦将在年度内陆续推出共5个游戏节目，第二年开始计划每年制作8—10个软件。

据福岛康博社长介绍，ENIX已制订了"加大向目前最普及的主机PS提供软件的力度"的计划，今年1月份宣布制作PS版"DQ 7"也表明了ENIX的态度，该游戏预定将于98年内发售。虽然玩家的支持率依然很高，但是与史克威尔"FF7"创纪录的330万份销量相比，ENIX的反击已经显得迟钝。



◀『MYST』可以说创造了AVG的全新概念，续作能够给进入成熟期的AVG带来什么呢？从这幅开发中的画面来看，至少会让我们饱足眼瘾。

首发软件"RIVEN"尤其引人注目。该游戏的日文版由SUN SOFT开发，是著名解谜游戏"MYST"的续篇，其前作曾经获得全世界销量第一软件的称号。该游戏的土星版亦将发售，估计总销量将会超过100万份。

明年将发售的另外四个软件包括与著名音乐制作公司AVEX合作的舞蹈竞技游戏"BUST A MOVE"、宇宙作物的养成类SLG"ASTRONOKER"、ACT"EGGS OF STEEL"（钢蛋）和RPG大作"星海传说"的续集"THE SECOND STORY"。加上今年将在世嘉土星上推出的四个游戏，ENIX的次世代反击战已全面铺开。



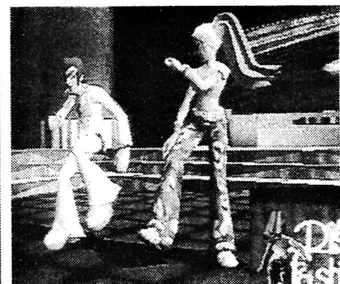
▶香港把『高达』翻译成『钢弹』，这次真正的『钢蛋』来了，如何是好呢？



◀这个游戏使我想起了小时候看过的动画片『小蛋壳历险记』，片子中坏耗子唱的歌，现在我还会唱呢。



▲"DQ 7"的画面虽然很漂亮，但这已经不是我们最关心的问题了。



◀人物真大，看来能将PS的三维机能发挥得七七八八，不过……

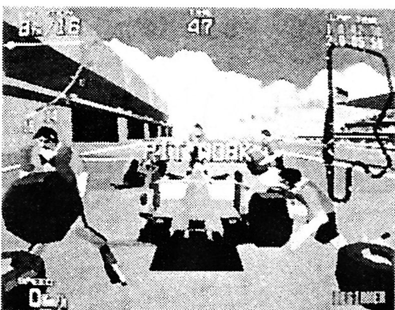


▶实在无法弄清楚这款跳舞游戏究竟该怎么玩儿。



EVENT

CG游戏独此一家 世嘉提醒他社侵权



▶早在92年铃木裕就在『VR赛车』中率先运用了视点切换的系统，SEGA就是在那之后开始申报专利的。

本刊日本专讯（记者：KEN）

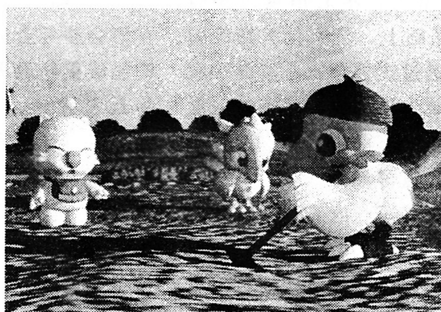
在游戏中使用三维电脑图像（3D CG）的专有使用权最近被世嘉获得。这样，包括索尼、南梦宫、史克威尔、任天堂等公司今后如果需要制作使用3D CG技术的游戏，都必须向世嘉缴付使用费。同时，世嘉亦表示将对这些公司以前生产的游戏也征收税款，由于事件涉及到价值16000亿日元的日本游戏机市场，业界一片哗然。

据世嘉发表的公告称：该公司自1992年便开始申请3D CG技术在游戏中使用的专利，今年8月22日被日本专利局正式登录（认可），其涉及范围包括三维CG的演算处理、图像化等一系列技术，甚至连视点切换等技术都涵盖在内。

随着游戏业技术的发展，世嘉以外的公司亦开始在游戏中大量使用3D CG动画。世嘉表示他们的做法“与专有使用权相抵触”，并要求这些公司支付使用费。业界认为，他公司侵权行为确属事实，但是在市场发展到如今这个地步时突来此举，必将使各公司的竞争激化，从而发生激烈的对抗行为。而一些实力明显不济的中小型公司，有可能在成为这次商业战的牺牲品。

世嘉计划根据各软件公司的游戏发售量来决定征收使用费的百分比，由于3D CG技术的广泛使用，估计SEGA可以从中获得极大的一笔收益，同时土星目前的不振情况有希望得到改进。

索尼SCE表示“目前在详细内容不清楚的情况下，无法判定对自己公司有什么影响”，南梦宫则表示“在见到特许公报之后，正在考虑对应的方法。”虽然都没有明确表明自己的态度，但是毫无疑问，战争的乌云又一次在业界的天空上开始聚集。



▲很难想象今后能有多少游戏能不用3D CG技术，包括国内游戏。以希望国内游戏厂商赶快行动，保护自己的利益。



SOFTWARE

电视电玩广告三栖 饭野贤治难顾正业

本刊日本综合消息　新派电子游戏软件公司的老板饭野贤治似乎更加钟情于游戏以外的地方。上月“E0——劳拉的世界”绘画展览余韵未绝，这个月又涉足广告和电视业，这种做法不禁使玩家瞠目结舌，大跌眼镜。

9月4日，饭野先生居然甘愿牺牲“色相”，手持击鼓棒做演奏状，为CD销售店“TOWER RECODER”拍摄巨型广告照片，同时一起拍摄广告照的还有日本著名演员浅野忠信。据悉该广告宣传海报将于11月开始在“TOWER RECODER”的各分店店头贴出，届时一定会引起不少玩家的围观。

9月30日开始由日本每日放送制作的电视系列剧“游戏的行星”中，再次出现了饭野贤治的身影。这一次，饭野在剧中演回了自己的角色，扮演一个新成立游戏公司的老板。但是令人奇怪的是，饭野而手下的员工，居然都是风姿绰约的美女，使人无法想象他们如何能够开展软件的制作工作。

WARP公司的奇与特已经成为业界最常听到的话题。而饭野先生的特殊风格，也许正是导致这种奇特的主要原因罢。



▲这是“游戏的行星”的制作发表会。不知饭野这家伙究竟是开公司?还是要当自由职业者?



AMUSEMENT

欧洲游戏展创历史纪录 PS任天堂大行其道

本刊欧洲综合消息　为期三天的欧洲电脑商业展（ECTS）于9月7日至9日在英国伦敦举行。由于参加该展览的厂商大多为电玩软件和硬件的制造商，故而该展览又被业界称为『欧洲游戏展』。虽然英国国民的偶像戴安娜王妃于不久前突然辞世，但这似乎并未影响到英国及欧洲玩家对电子游戏的兴趣。由于从今年开始该展览将由每年两次缩减为每年一次，因此是次无论是参展厂商数还是展出的游戏数都创了历史最高纪录，共有包括索尼、任天堂等170家著名公司参加，并展出了500个以上的作品。

风行欧洲的PS游戏受到与会者的广泛关注，其中最引人注目的当属『生化危机2』和『盗墓者2』，这两个续作的体验版之前总是挤满了围观的人群。另外『FF7』体验版也获得了绝大的支持，虽然该游戏的欧洲版尚未正式发行，但是其在日本创下的惊人纪录不由得人不肃然起敬。此外，任天堂N64用的软件『马里奥赛车64』和『星际火狐64』也获得了玩家的好评，而近期在欧洲境况不佳的世嘉据悉未参加此次展览。



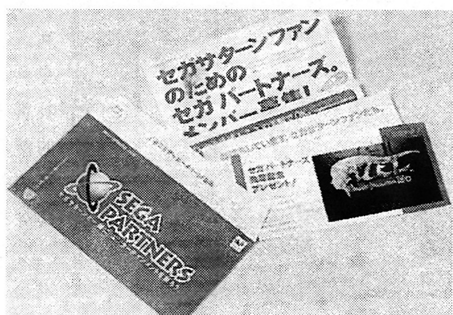
S SCOOP 土星寻找更多支持，“世嘉拍档”开始集结

本刊日本综合消息　对于土星在次世代之争中落后于PS，世嘉总结了不少的经验和教训。其中被认为最重要的一点便是：缺少支援会的支持，玩家的心不能联合到一起。

因此在细心筹划之后，一个被称为“世嘉拍档”(SEGA PARTNERS)的支援会于9月26日开始募集成员。

世嘉表示：“成立‘世嘉拍档’支援会建立在土星在日本的销量已突破500万台的基础上，玩家仍有继续增加的趋势。透过支援会，所有的玩家都可以在土星上得到更大的乐趣。这也是对以前玩家的强烈希望的回应。”**(世嘉宣传部)**

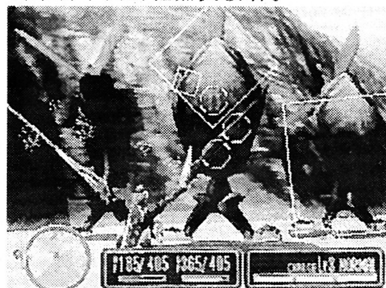
据介绍该支援会的入会方式非常简单，任何人只要每年支付5000日元(约合400元人民币)的年费便可以成为“世嘉拍档”的正式会员，而该笔费用在日本仅相当于一个低级女职员一天的工资。加入“世嘉拍档”之后，会员可凭借会员卡等，免费获得收录了土星最新情报及体验版软件的CD—ROM。同时，世嘉在日本的娱乐店、主题公园等也将对会员有所优惠。



◀这就是会员卡，有了它就能得到新游戏的试玩版了。目前无法得知国内玩友如何入会。又如何得到试玩光盘。

“世嘉拍档是世嘉支援者的团体，我们会参考会员的意见和建议，使我们能够更好地进行企划工作、更好地为玩家服务，使大家获得更大的快乐。”**(世嘉宣传部)**

来自世嘉的消息称，凡在10月31日以前入会的会员，都将得到一张属于非卖品的“AZEL～铁甲飞龙～RPG”体验版。这份具有绝大魅力的软件，相信会吸引到更多的玩家加入到支援会中来。同时我们亦希望他们能够接纳来自中国的世嘉支援者。



▲这是RPG“AZEL～铁甲飞龙～”的体验版。提醒国内玩友注意的是：随着这类体验版的增多，想买正式版时定要留意。



超级任天堂不甘寂寞 软件抄录服务正式启动

本刊日本综合消息　超级任天堂终于无法忍受次世代疯狂进攻的沉重压力，一项在日本被称为“任天堂威力”(NINTENDO POWER)的软件抄录计划开始实施，据来自9月26日记者招待会的消息，任天堂将与遍布日本47都道府县的便利连锁店“LAWSON”合作，在该连锁店的店头联网安置可对超任游戏进行抄录的多媒体工作站，该工作站称为“任天堂威力”，简称“NP”。



◀▼左侧图中即为NP主机，上方有屏幕可供选看游戏内容，中间是操作部分，下方是游戏的目录和画报。从下方的图片上看，使用这部机器的自由度很高，就象在超市中购物一样。

玩家使用时，首先必须购买一张称为“SF MEMORY CARD”的专用空白卡(售价3980日元，约合人民币320元)，在NP主机上检查完空白容量后，根据店方提供的目录代号，于NP主机上选择自己所要的游戏软件。主机会显示出游戏的名字和一些主要的画面，便于玩家加以确认。随后主机将打印出一张有关报告，有关手续费支付完毕，店员再根据该报告以专用的软件抄录机将玩家选择的软件拷贝进“SF MEMORY CARD”中。

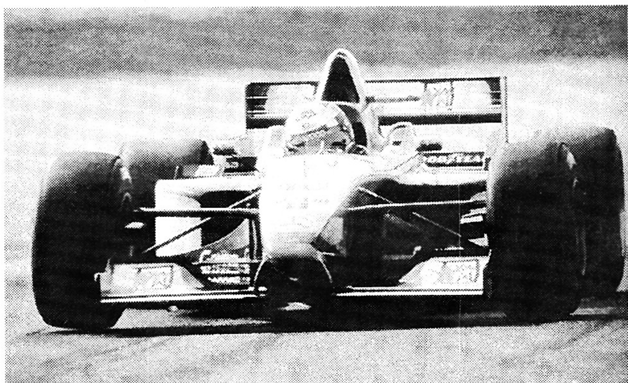
任天堂计划从9月30日开始首先在首都圈内的100家“LAWSON”连锁店中安置NP主机，到98年2月完成全国的推广计划。今西宣传部长称此举既有利于玩家，也有利于商家，是使“SF重新焕发青春”的好方法。

同时宣布的可替换软件有39个，包括马里奥系列和超级大金刚系列等大作。据称11月以后软件数量将经常保持在100个左右，且随时更新。手续费方面，旧游戏为1000日元，新游戏定为2000至4000日元。另外ASCII等公司亦有意专为该系统推出一些游戏。

尽管此举在日本被称为“令人吃惊的举动”，但是对国内玩家来说，这显然已毫不陌生。事实上，“任天堂威力”只不过是国内复录卡或港台磁碟机的一个再翻版而已，无论从实用性和方便性来说，也都不及磁片拷贝。任天堂采取这种下策，也是不得已而为之；N64前途未卜，SF又成明日黄花，看来昔日的电玩老大这次已陷入了两难的境地。

EVENT

SCE遇上版权麻烦 F1赛车大作延期发售



本刊日本专讯（记者：KEN） 索尼SCE于10月9日前紧急通告各专卖店，要求各店主立即停止发售定于该天推出的PS游戏“FORMULA 1 '97”。由于该游戏为索尼今年年底商战中颇为有力的一份软件，发售前已在各大媒体上做足广告，此次突然暂停发售，自然引起业界和玩家的猜测和疑惑，而来自SCE的解释则是：“版权上的原因”。

SCE并未对各专卖店作进一步的详细解释，个中内情目前也还不十分清楚。但是根据多方面汇总的资料分析，问题极有可能出在该软件的合作方——英国软件制作公司PSYGNOSIS的身上，在如何以游戏形式来表现F1赛车场面的问题上，该公司显然与FOA（拥有有关F1的放映权等一连串赛车版权权益的团体）有着很大的分歧，这个分歧最终导致了游戏发售的中止。这是游戏史上又一个（96年有个SFC软件“德贝赛马96”）因为软件的知识产权问题而导致停止发售的案例。



▶这款以近年少见F1为题材的游戏是SCE今年用心作的重头游戏，共有八种视点切换（先不说是否必要，现在这可是个敏感话题呀）。

“FORMULA 1 '97”是SCE去年发售的F1系列游戏的第二作，游戏中加入了最新的F1车队资料，追求完全真实的效果，在9月份的东京游戏展上获得了积极的成果，被视为年底商战的一匹黑马，SCE也乐观地预计其发售量可达到50万份左右。

目前，SCE恢复发售该软件的时间表尚不得而知，所有送至店头的软件已被全部取回。

AMUSEMENT

新型主机泛滥 印刷俱乐部风行

本刊日本专讯（记者：KEN） 正当“印刷俱乐部”(PRINT CLUB)悄悄进入中国并开始在上海等大城市中风行的时候，其第二代产品已经开始在日本到处泛滥了。鉴于一代产品的受宠程度，生产商们受到了莫大的鼓励，于是更加开动脑筋，想着法儿把少男少女们口袋里的钱往外掏。

I' MAX研制的新型主机“PHOTOCHI”，是带有“PRINT CLUB ”特性的手表自动销售机。它可以把玩家的照片和选用的杂志照片合成在一起，印制在电子手表的表面上；而CAPCOM推出的“PRINCAR”，则可以拍摄下玩家的照片制作电话卡。据称一共有54种不同的相片边框可供玩家选择，玩家也可以随意输入自己想加在电话卡上的文字；最令人叫绝的当属HUMAN推出的“四格漫画俱乐部”，这台主机居然可以将玩家的影像自动转化为图形，并制成四格漫画！



该机器还可以制作以玩家影像为主角的年历等物品，与去专业店相比，虽然在质量上未必出类拔萃，但是却更为方便有趣。



SOFTWARE

做个好BOY 用GAME BOY?

本刊日本专讯（记者：KEN） 任天堂的便携式游戏机“GAME BOY”近来推出了一批称为“合格BOY系列”的教学软件，该软件由IMAGINEER公司开发，是面向小学生的学习辅导软件。

据调查，目前GAME BOY在日本的消费层次，百分之八十以上是小学生。正是基于这一点实际出发，IMAGINEER才作出了开发“GAME BOY”教学软件的计划。

第一份发售的软件，将以日本著名的初考（小学升初中）评定组——四谷大冢进学教室的教师们所编制的教材为基础，着重在习惯用字和四字成语两方面进行训练，预计将于明年1月份正式推出，有关历史部分的软件将在2月份推出，售价均为1990日元（约合人民币140元左右）。

为了吸引小学生的注意力和学习兴趣，软件制作公司还在测验中加入了一些游戏的特性。如回答错误达到一定数量时便会被怪兽喷火致死等，据称这是充分考虑小学生的特点以后才增加的内容。

将电子游戏主机转化为学习主机，这对于国内玩家来说并不陌生，相信与日人相比有过之而无不及。但是厂商们只把眼光放在了8位或者16位主机的身上，在发生产品滞销情况后就一筹莫展，而对在国内普及量越来越大的GAME BOY却视而不见。也许IMAGINEER的做法可以给我们一个有益的启迪。

只言片语

SS 作品 STATION

★BANDAI、将预定在 12 月(PS 版预定 11 月)发售一款 3D AVG 作品“R?MJ 神秘医院”,游戏中充满精美的 3D CG。

★Kid 预定在明年 1 月(PS 版预定今年 12 月)发售一款 SLG 作品,这是一款反映日本幕末时代维新的游戏,名为“坂本龙马・维新开国”。

★一款名为“旅伴”的恋爱 SLG 预定 12 月于 SS、PS 上同时发售,这款以毕业旅行为目的的游戏由 TAKARA 出品。

★在电脑上风靡全球的即时 SLG“魔兽争霸 2——黑暗传说”预定 11 月发行日版,看到这期杂志时,大家有可能已经玩上了吧,此游戏由 EA 代理发行。

★CAPCOM 终于决定将街机 ACT“龙与地下城”移植到家用机上,这款 2CD 的 ACT 名为“龙与地下城・精选版”,SS 版预定今冬发售,PS 版目前未定。

★一款以“交叉侦探物语”为名的 AVG,将由 WORKJAM 预定在 98 年春用 2CD 推出。

★PAI 公司将于 12 月 18 日推出一款卡牌游戏,名为“泰克斯托特・路德~阿尔卡那战记~”。随游戏还附送一套原创的占扑卡牌。

★SIEG 将在 12 月上旬推出动作游戏“反射火花”。

★KONAMI 的著名足球游戏“实况足球”系列。将要在 SS 上登场了,名为“实况 J 联盟足球”的游戏预定在今年秋推出,但现在看来是……残念!

★著名系列作品“巫师和声 2”由 ARK SYSTEM 预定在 12 月 25 日发售。

★SIMS 预定 11 月 27 日发售名为“海军情报”的 ETC 游戏。

★HUDSON 的爆炸小子又预定在 12 月中旬以“土星炸弹人・战斗!!”为名,在土星上再度爆破。

★FALCOM 预定在明年春天发售名为“火热火热噗哟噗哟迷宫”的 RPG 游戏。

★SPIKE 公司预定在今年秋发售一款名为“DJ 大战”的 ETC 游戏,你不想做个 DJ 吗?

★GAME ARTS 的超级 RPG 大作“格兰蒂亚”决于决定在 12 月 18 日发售,这款游戏为 2CD。

★SNK 的“饿狼”系列的最新作“REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL”已定于 12 月 25 日发售。

PS 作品预报 BILLBOARD

★DATA EAST 公司将在 12 月 25 日发售 STG 作品“苍穹红莲队・黄武出击”,此作将在前作基础上再创辉煌。

★V NET 公司将以“代理人阿姆斯特朗~秘密指令大作战”为名,在 12 月 4 日发售一款 STG。

★SME 将在 11 月内发售 STG 作品,名为“可变走攻・武装机车”。

★今年冬天 SCE 将发售一款名为“幻世虚构・精灵机导弹”的 3D STG,游戏具有一些 RPG 要素。

★SPS 将在 11 月 27 日发售 STG 作品“HYBIRD”(杂种?),看来射击游戏又引起人们的兴趣。

★ARTDINK 将在 11 月下旬推出一款以有趣的多米诺骨牌为角色的 ACT,名字就叫“别停下,多米诺君”,相信是一款以动作流畅标榜的游戏。

★TAITO 预定在 12 月将该公司的街机作品“电车,走!”移植至 PS,该游戏对应一种专为此游戏设计的列车操纵器,与真实的电气化火车一样,玩此游戏有一种当上火车司机的感觉。

★以“俄罗斯方块”而闻名的 BPS 公司将在 11 月 20 日推出一款名为“黑客的冒险”的 AVG。

★12 月 12 日 SPIKE 公司将推出 RAC 作品“V 拉力’97・锦标赛版”,这也是以汽车拉力赛为题材的游戏。

★KSS 刚刚推出了土星版的 3D FTG“御意见无用——日本的混战”后,又要在 11 月 27 日推出一款 PS 版 RPG 作品,名为“龙机传承~龙~”。

★老牌经营型 SLG“A 列车”又要由 ARTDINK 公司推出新作品,名为“A5・A 列车在 5 中行动”。

★11 月上旬 TGL 公司将推出一款 SLG,名为“古大陆物语~四个封印~”。

★完全三维的舱内动作游戏“装甲核心・幻影计划”将由 FROM SOFTWARE 公司于 12 月 4 日发售。

★为配合今年冬季在日本长野举办的冬季奥运会,KONAMI 公司将在 12 月 18 日发售一款名为“刺激长野奥林匹克”,这是 KONAMI 这个系列游戏的新作品。

★TOMY 公司将大人气 PUZ 游戏“北极鼠”中的角色 LOMAX 搬上了 ACT 的舞台,游戏的名字就叫“LOMAX”,主角拥有 6 种特殊能力。

★IMAGINEER 公司预定于 98 年 1 月发售一款宇宙战略 SLG“EXALEGIUSE”,此游戏有严密的战略性。

★PS 版的“侍魂 4”已定名为“侍魂・天草降临 SPECIAL”,虽然发售日未定,但已却定加入了 PS 版的原创要素,还有查姆查姆也会加入。

综合广播站

★KONAM 将用 2M 容量制作 GB 的 ACT“恶魔城 DRACULA~漆黑的前奏曲~”,并预定 12 月 4 日发售。

★KONAMI 还将用另 2M 容量制作 GB 的 ACT“加油伍佑卫门~黑船党之谜~”,也预定 12 月 4 日发售。

★以 4M 容量制作的“牧场物语 GB”将在今年冬由 PACK IN SOFT 推出。游戏就象电子宠物一样具有真实时间制,并且可以进行连线对战。

★KONAMI 将在 N64 上推出 3D 版的“恶魔城 DRACULA 64”,但发售日仍未确定。

★12 月 BANPRESTO 将发售“机器人大战”系列在 N64 上的第一部作品“超级机器人精神”。

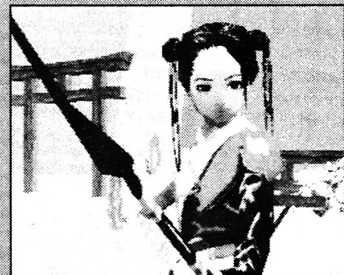
★12 月 KONAMI 在 N64 上也发售与 PS 同名作品一样的 SPG“刺激长野奥林匹克”。

★KEMCO 将在 12 月 5 日发售著名系列“顶级赛车”的 N64 作品“顶级赛车・拉力”。

双界仪

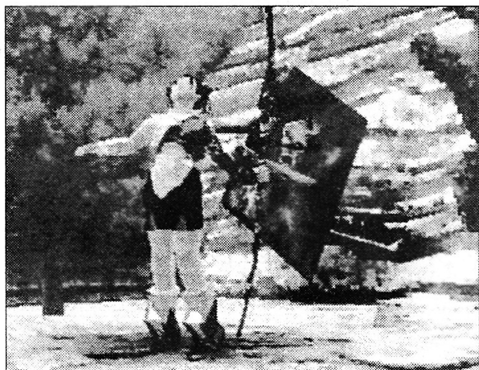
双界轮回 格斗风仪

年末，史克威尔为了巩固 PS 的霸主地位和自己更多地大赚钞票而推出了大量的优秀软件，而且软件类型趋于多样化，不仅仅要靠 RPG 吃饭了。在经过几款试手（？）的作品之后，史氏又向在次世代领域中很少有人敢涉足的 3D—ACT 进军，结果如何，目前不得而知。



PS	厂商：SQUARE	类型：ACT
	发售日：预定 97 年冬	

以宏大气势引起业界广泛观注的 3D ACT！



▶角色的动作很丰富吧。注意她左手所持的武器，好像是弓箭！

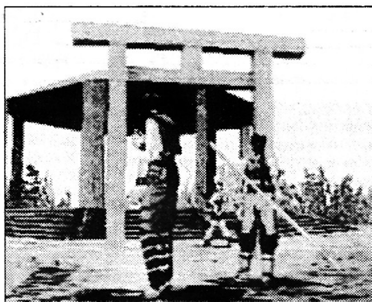


▶使用魔法的场面充满了迫力，是借鉴了 RPG 中的手法吧！那有没有 MP 的数值显示呢？

现在看来，史克威尔的确已经取得了南梦宫在 PS 上的支柱地位，把 PS 推到了前所未有的高度。史氏每一部软件的推出仿佛都是一枚重磅炸弹，在业界产生巨大的反响。

在取得 RPG 的王牌位置后，史克威尔现今越来越注重动作游戏的制作了，继以“一击必杀”扬名的《武士之刃》和令无数街机期盼的《大和魂》外，又有了新的动向。这款《双界仪》就是史克威尔与制作《斗魂烈传》的公司携手开发的大作。

据息，《双界仪》的最大特征是宏伟的世界观，游戏中角色可做 360 度的自由旋转，角色除冲击等多种操作简单的物理攻击外还设有咒语等特殊攻击方式，这种将 RPG 的要素融入动作游戏的举动，相信又会把玩家的期待度大大提升。另外，角色之间的交谈也采用了强大的配音阵容。画面方面史氏向来当人不让，再加以 PS 的强大机能，定然会不同凡响。



▼往日美丽祥和的富士山，马上就要由于爆炸而满目狼藉。

◀好像是在一座神社前发生了什么事件，今作中每一关结束后都会有剧情发生，再加上配音……

STORY

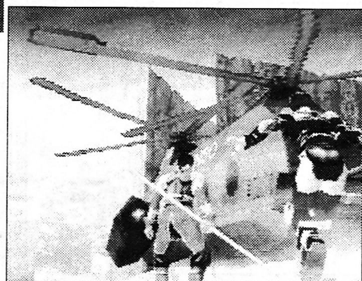
1997 年 12 月的某日，日本的富士山在一股神奇力量的作用下突然膨胀，发生了巨大的爆炸，原本秀丽祥和的富士山在一瞬间变得满目狼藉。然而这只是灾难的开始，紧接着，日本各地连续发生了许多强大的能量爆炸，毁灭性的热浪在四处漫延，贯穿云海的巨大火柱布满大地，那些爆炸遗留下来的物质形成了许多全长 150 公里，直径 10 公里的巨大黑柱。

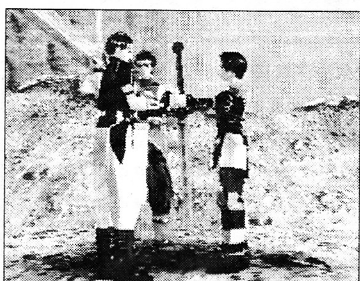
仅仅几日的风波，已使日本遍地焦土，全人口的三分之一奇异失踪或死亡，各地出现了大量正体不明的魔物……

这令人发指的大异变到底意味着什么？人们何时才能恢复往日祥和的生活呢？



以360度全方位展开的宏伟冒险


▲必竟是发生在1997年的事情，背景上出现的好象是美国的UH50运输直生机。它给角色们带来的是幸运还是灾难呢？这一切都只能在游戏中解开了。


▲真武居把剑给了八洲大骑，虽然在RPG中很常见，但在以往的动作游戏中却很难见到。看来这个游戏中可以使用的角色还真不少呢。

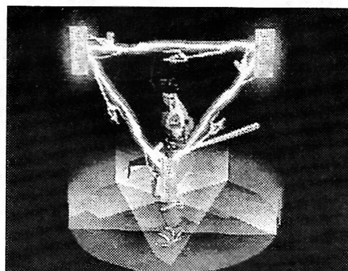
在《双界仪》中，周围的场景是可以360度自由旋转的，而且建筑物出现的角度大多经心安排，使画面较《武士之刃》不再有单调的感觉。另外，在游戏中还会出现大量障碍物。更值得一提的是，在角色跳跃、物理攻击、运用符咒时的角度将有较大变化，也就是说，在角色做出不同动作的同时，角度随之将转换，这样对于游戏气氛的营造将大有益处。

总之，在《双界仪》中地形将多种多样，而且角色是会依靠不同的地形做出攻击，奥义咒符的使用将体现史氏一贯的绚目华丽，相信今作会让我们感受到一种宏大的世界观。

奥义咒符的登场令气势更加宏大、乐趣更加多多

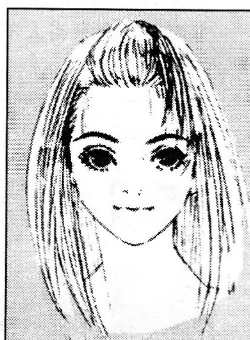
在《双界仪》中出现的武器装备不再是单一的日本刀，除刀，剑外还会有弓箭等其它冷兵器登场。

另外，最令玩家期待的还是咒符等特殊技能的使用。在动作游戏中，魔法特技的登场可谓相当少见，史克威尔以制作RPG的经验来营造《双界仪》中的奥义场面相信一定会别有风味，显示出一贯的宏大气势。当然，奥义咒符除攻击敌人外还可以用做自己的防卫手段。怎么样，多少有些黑、白魔法的味道了吧！只是现在还不知道奥义咒符的使用需要什么先决条件，比如MP、蓄力槽之类的设定。


◀这难道是在使用什么秘奥义吗？看上去感觉相当华丽。根本不象是ACT。

角色形象设定由著名漫画家皇名月担当

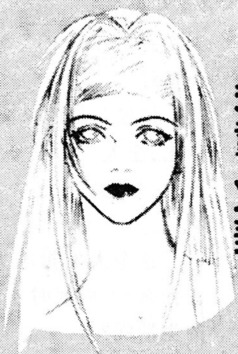
随着游戏业的飞速发展，使一些颇有作为的形象设计者又多了一个大显身手的空间。今作的形象设计师就是著名的漫画家——皇名月。这位听名字就有几分味道的漫画家可是史克威尔精心选中的。皇名月笔下的角色钢柔兼备，个性鲜明。相信他一定会为《双界仪》营造出独特的气氛以回报玩家。


◀这就是游戏的主人公御巫小姐。在大异变之前，她只是一个普普通通的女高中生。可在这之后，她莫名地接受了命运的安排……











责编：PERFECT

阿兰多拉

超难巨作 挑战人生

内滕宽的作品向来以刁钻古怪的谜题、高难度的跳跃技巧著称。这部游戏也毫不例外地秉乘了这些特点。本文将对其进行一番剖析，希望能对那些敢于挑战难度的“勇者”有所帮助。



PS	厂商:SCE	类型:A·RPG
	发售日:97·4·11	

彻底剖析《阿兰多拉》
全道具以及各种难点将在今朝一一披露

玩过 MD 上的《皇帝财宝》(又名光明与黑暗Ⅲ》的人一定会对其中刁钻古怪的谜题，高难度的跳跃记忆犹新。而这部游戏的“生父”——内滕宽又在 PS 上推出了另一部相象的作品，这就是今天要介绍的《阿兰多拉》。

内滕宽的作品，其谜题难度肯定非同寻常，而即使有这样的心理准备，这部游戏也照样会出乎你的想象。很多地方都是密码性质的迷题，对于我们“日文盲”来说，又不能得到提示，真是一场灾难。此外，高难度的跳跃也叫人头疼。连续十几次的跳跃出不得半点差错，对广大玩家来说算得上是种考验头脑反应、忍耐限度的途经。(本人在一次连跳中就反复进行了八十次左右)

然而，我却一直在玩它。因为我把它看成了一种挑战，我相信没有玩家解不开的谜题，突不破的障碍 (BUG 除外)，正是这种信心在支持着我。希望能有更多的玩家体会到冲破难题，挑战人生的乐趣。

看似简单的基本操作——平谈之中藏玄机

□键:基本武器攻击、确定、搬起、投掷、蓄力

注意:搬起与自己处在同一平面上的物体时要先按住方向键。而在搬某些比自己高一个梯度特别是露出一部分悬空的物品时，则只需按方向键，所以遇到这种情况就不能急于按□键。

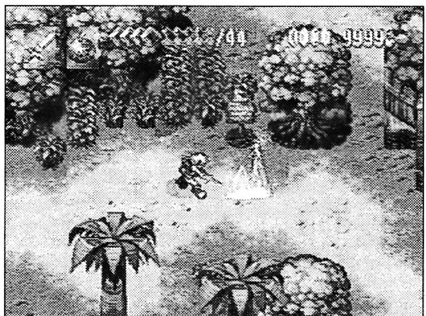
完成蓄力后只能在地面上放出攻击，一旦跳起就取消了蓄力状态。而且蓄力攻击在发动时有短暂的漏洞不可与敌人近身使用。

○键:辅助物品使用

注意:炸弹和豆种这两种辅助物品的使用要在按○键之后再按□键将之投出，而某些物品是不用装备的。

△键:跑动

注意:进入跑动状态之前，主角会有一段时间进行预备动作。所以要按住△键之后稍停一下再按方向键。但如果时机把握的恰到好处，是可以进行折线跑的，方法如下:进入跑动状态，始终按住△键不放。想转弯时放开方向键，此时主角会作出一个急停的动作，在此动作将完的一瞬间按下方向键，主角就会立即向该方向跑去而没有停顿。若能熟练运用这种技巧，在解某些限间谜题和 BOSS 战中都将十分有利。但即使掌握不熟练也没关系，因为以我的个人经验看游戏中没有非用跑动才能通过的地方。



▶在丛林中冒险时，最大的敌人不是各种怪兽而是复杂的道路，出现迷路的现象是在所难免的。

×键:跳跃

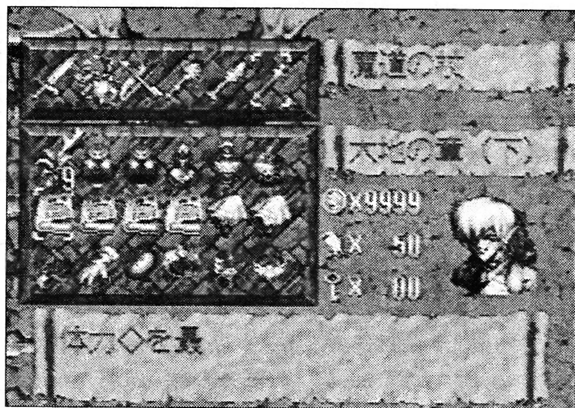
注意:这可能是本游戏中用得最多的一种技巧。简单的说，就是×键与方向键相互配合，但这“配合”二字却包含了相当复杂的关系。

很多时候主角要进行“立定跳远”，此时站住就显得尤为重要。请注意主角脚下的影子，那才是他的“脚”，只要影子还有一丁点儿留在起跳的台子上人就不会掉下去。而且立定跳往往要求主角起跳前处于将掉未掉的临界状态，一定得小心调整。

走动中连续跳跃是比较难的一类，如果其间，还有斜跳就更困难了，因为并不是直接按斜方向键就能跳好的。以左上斜跳为例，必须判明下落地点相对于起跳点是左偏上还是上偏左，若是上偏左就要面向上偏左起跳，先按上再按左斜上才行。在极短的时间内做出这种复杂的判断和操做绝非易事。

全道具的用途、特性一览

下文的道具编号与图表中的顺序(从左至右)一致



1. 剑：主角初期就拥有的武器，攻击范围大但距离较近，直到后来取得更强的剑，可以蓄力之后，蓄出的剑光才能伤到稍远一点的敌人。

2. 链锤：这是在游戏过程中得到的武器，与剑类相反它的攻击距离长一些只能打中正前方的敌人，拥有蓄力的能力之后，就可以进行霸道的旋转攻击。此外，链锤有击碎白色砖块的特殊性能，而且有时还要打成阶梯以便攀登。

3. 弓箭：大概在中盘才会获得的武器，攻击距离极远但攻击力很弱，一般用来打开开关或攻击一些不宜近战的敌人。在操纵技巧方面应注意与跳跃的配合，只有以极快的速度顺序按下跳跃和射箭钮才能使箭在最高点离弦。

4. 冰之杖：从冰之馆中取得的武器，可以通过向前抛出冰晶来伤害敌人，而借助跳跃能加大射程。它的特殊性能在于使火球冰结成无法移动的冰块，以便作为空中的落脚点；或者将火柱变成冰柱，以便推动或击碎；或者把已经点燃的灯台熄灭等。总之，利用它的特殊性能来解谜的机会要比用来攻击的机会多得多。

5. 炎之杖：从本质上讲它与冰之杖的特点大同小异，只不过是以抛出火球作为攻击方式。一般用来点燃灯台和烧毁荆棘。



▶在游戏的最终部分，主角要利用火炎手杖将梦境恶根除，如果这里不做提示你能想到吗？

6. 魔导之杖：这可以算是究极魔法武器了。只有收集到50个黄金鸟，再去海岸附近的道具屋与船长交谈才能获得。它本身没有物理攻击能力，但如果装备之后再发动魔法就不会消耗魔力值，最终BOSS在你面前就象婴儿面对黄金圣斗士一样。

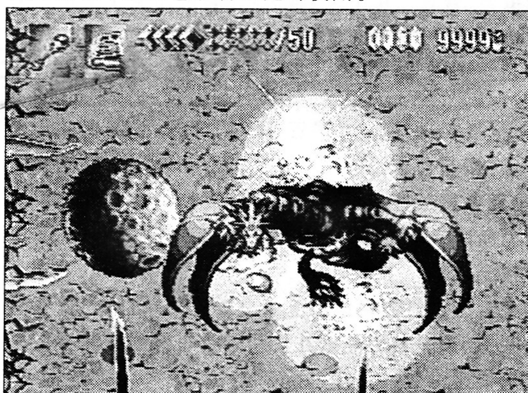
7. 药草：一种最低级的补充HP物品，大约可以回复4分之1体力，最少回复5格。虽然它的效力差，但可以携带9个，因此是相当可靠的。

8.L回复剂：大约回复2分之1HP的药品，效果虽好但至少回复10格只能携带一罐，务必珍惜使用。

9.S回复剂：加满HP的强力回复药，与L回复剂一样只能带一罐。

10. 魔法药水：这是加满魔力的药品，也是只能带一瓶。而且由于加魔力的晶体比加血要稀少得多，所以这种药品尤其珍贵。

11. 完全回复剂：如果你找到它的话，就相当于得到一次复活的机会。在不幸牺牲的同时它会使你重生并加满体力和魔力，而且不必把它装备上，只要放在物品栏里就行。当然你也可以把它装备上随时使用。



◀魔导之杖可以无限次的使用魔法，就连最终BOSS也可轻松杀死，但换取这件诱人道具要集齐50枚黄金鸟，缺一不可。

12. 炸弹：在去矿坑历险之前，你会从アンゼス手中得到这个特殊物品。它可以作武器，装备好之后，按○键来点燃引信，在爆炸之前投出即可；也可以用来打开通道，矿坑里以及后面一些迷宫里的有裂痕的石块都要靠它来爆碎；利用爆炸的冲击波还可以开动控制杆，有时还要连续投出两颗，使控制杆被开动后几秒钟又会复原，而主角就要在这几秒钟里完成解迷。总之，这是个可以灵活运用的物品，只要注意观察思考，就能发现更多的用途。

13. 大地之章：共分为上、下两部，在游戏进程中会逐渐获得。装备之后可以放出土属性魔法，从空中落下巨石，对付空中敌人有奇效。

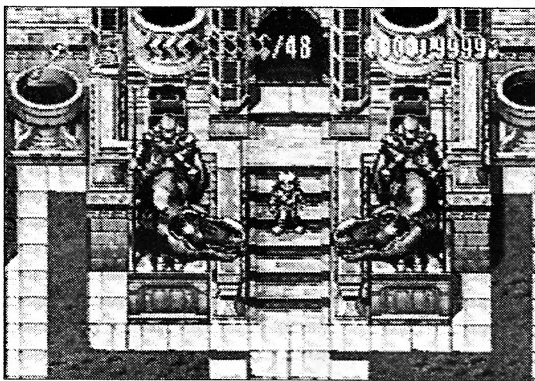
14. 火炎之章：同样分上、下两部，可以施放火炎魔法。第一部的火球有自动导向性，而第二部则记载了火炎暴发的法术。两种魔法都适于对付地面敌人。

15. 水魔之章：水属性的魔法攻击力不强，但有回复效果，下部中的魔法不仅能生成护身的漩涡，还能完全回复 HP。

16. 风神之章：旋风术对于空中和地面的敌人都比较有效，只是不能移动，缩小了攻击范围。

17. 沙之头巾：进入沙漠的山洞就能得到这一装备，它可以使主角拥有钻进沙子里的能力(象只虫子)，从而通过低矮的石门。

18. 水之帽：经历过巨神雕像的考验你就能得到它，于是得以进入巨大的漩涡，去"龙宫寻宝"，取得デモンバスター。



▶这个入口处有霸王龙雕像的宫殿是笔者认为道路最为复杂的。

19. 巴华的护身符：这是个增加防御力的护身符，而且能抵抗火炎攻击(虽然会做出受伤动作但不会减血)。在取到炎之杖后去墓地旁边小屋的地下室，用炎之杖按左上、右下、左下、中下、中上、右上的顺序依次点燃灯台就能获得它了。

20. 强力手套：一般来说，主角只能举起石块、木桶等小物体，而这幅手套则可以让他搬动巨石，但不能走动，只能原地扔出。

21. 豆种：这粒豆种有着超强的生命力，只要种进一种黄色的盘子一样的器皿，立即就能长出来，而且如果踩在上面进行跳跃的话一定能破纪录。

22. 攻击戒指：这是个增加攻击力的指轮，但是要以 20 个黄金鸟为代价才能从海岸道具屋中取得。

23. 银色腕轮：与巴华的护身符类似可以提高防御力，可是不能抵抗火炎的攻击，它的代价是 30 个黄金鸟。

24. 回复戒指：它的特殊之处在于可以慢慢回复体力，在站立不动的情况下大约三秒钟增长一格。要获得它至少需 40 个黄金鸟。

令作品妙趣横生的迷你游戏

在村子西边有一间酒吧，它的地下室里开设了三个游戏间。不过进入这里的入场卷却在村子的某间民房里，要由烟囱跳进才能取到。玩迷你游戏要花一些钱，而每胜一场就能选择继续游戏或终止游戏而得到一些报酬，如果连胜五场可以得到一个"命之器"，达到五次五场连胜可以得到一只黄金鸟，而这三只黄金鸟可是取得魔道之杖的关键。

游戏一：史莱姆擂台战

在这里你要让主角在限定时间内杀死足够的史莱姆。而额定的斩杀数字是会渐渐增多的。通过此处必须熟练使用剑，充分利用其攻击范围大的优势，争取"一剑双雕"，而且尽量不要移动，即使史莱姆出现身后，剑锋也可能扫到。

游戏二：箭射史莱姆

同样是在限定时间里杀死不少于额定数字的史莱姆，不过这次要在栅栏外用弓箭射(射中则一箭就能杀死史莱姆)。而在额定数字提高的同时，各种干扰也被加入进来。首先史莱姆并不以一定高度飞行，要根据投影判断是高位还是低位，高位的要跳射，低位的要在地上射。其次，漂移的石块会在你面前来回运动挡住射来的箭，必须利用它与史莱姆漂移的速度差，以一定的提前量放箭。最后，你必须设法让箭避开飞鸟而只射中史莱姆，因为每射中一只鸟，杀死史莱姆的数量就会被减去一。

游戏三：彩色轮盘

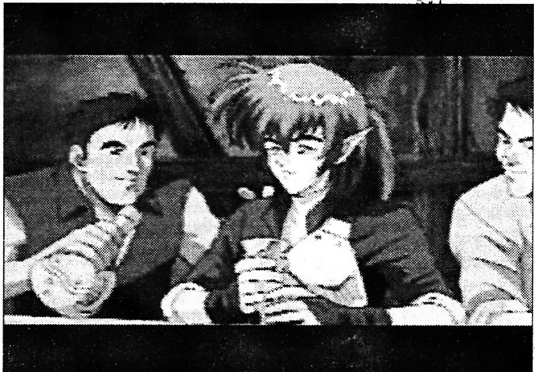
有点儿象轮盘赌，每次猜一种颜色，在随后 5 红、5 蓝、5 绿、1 黑 16 只灯泡围成圈开始逐次闪亮，最后点亮的灯如果与猜的颜色相同就算胜，但如果最后是黑色灯亮，则必输无疑。

这个游戏由于有很强的随机性，所以十分难胜。好在灯的排列并不均匀，常常两个同色的放在一起，而每次停的位置距离上一次有 6 至 10 个灯，这样就可以在这一范围内选灯比较多的颜色。

算上这里的三只，整个游戏中共有 50 只黄金鸟，这样再去找岸边的道备屋主人就会获得屋里的所有物品。

游戏中的作曲家

当游戏进行到后期时，在矿坑南边山崖下的小屋里会见到一位作曲家，而桌上的几个留声机则可以奏出游戏中的各种乐曲，别有一番乐趣。



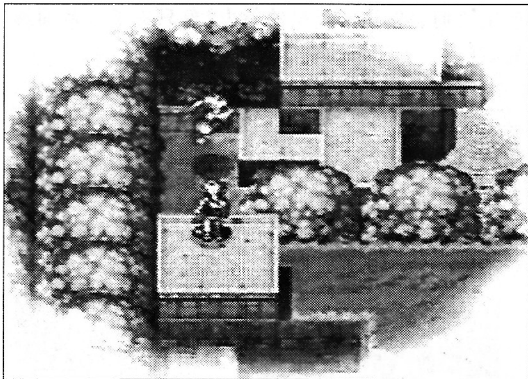
◀内藤宽作品中的主人公为什么总是尖耳朵，而且鞋子还很大呢？

初期一直困扰着玩家的区域——穿越时空的门

在游戏初期你可能就已发现有不少古怪的石门散布在各处，它们其实就是自由来往个处时空之门，只不过还没有开启罢了。

如果你已经历过了沙漠神殿的历险，就可以向沙漠的西北方走，从洞穴里的宝箱中取得“水门之键”。（如果有冰之杖就可以使宝箱后的两根柱子冰冻，从而用链锤击碎，拿到一个命之器）。随后继续向南走过一个版面，从西北角的通路向北，走进一间石屋，用水门之键打开门，再在其中一个控制杆旁放好爆弹，自己到另一边，在爆炸同时击打第二个控制杆，就能开启通道路。

前进不久你就会遇到这些时空之门的建造者，古代的贤者——巴鲁的灵魂。他会给你被称作“和”、“信”、“知”、“爱”、“勇”的五个考验，其实就是在地上的图案亮起时以最快的速度踩上去，而且每次的顺序会提前演示一遍，所以只要记住顺序就不是很难了。依次通过五个考验之后，各地的石门都启动了，走进去就到了汇集时空的小屋，但各石门必须从外面才能打通，也就是说每扇门必须先从外面走进来一次，以后才能随意进出。



◀这是进入梦境的场面，在梦境中的谜题设定较一般的宫殿要难出许多。

典型谜题的解法披露

①木桶、石块与按钮

在游戏中有两类按钮：一类是踩过之后不会复原的；一类是踩过后自动复原。只有木桶和一部分石块是在投出后不会碎的，所以往往要用它们去压住开关。有时开关太多，主角本人也要当作“木桶”使用。

②炸弹与控制杆

炸弹的爆炸是可以扳动控制杆的。有时主角与控制杆的高度差太大，不能用剑去击打，就要用炸弹去炸了。更难的情况是用两颗炸弹去控制杆的方向。更甚者要让主角在控制杆未动时完成某行动，随后在杆被扳动一次后完成某行动，接着再让杆回到原来位置，而且在主角完成这一系列动作时不能击打控制杆。这时就要在开始行动前在控制杆旁边预先放好两枚炸弹，而且要让两弹之间互不影响，又都能扳动控制杆（一般放在以控制杆为中心的对角位置）。这样利用炸弹的短暂延时来完成动作。

③自己创造阶梯



▶游戏的尾声有长达5分钟的动画等待着玩家，这在CG大流行的今天实属少见。

由于地型所限，某些高台是不能直接跳上去的，这时就要自己做个阶梯了。材料可以是木桶，把几个木桶叠起来，并且让每两个桶都错开一点，这就形成了阶梯。

④推动柱子

柱子有两类：一类是用石头雕成的，不会自己滑动，也不能被链锤打碎；一类是冰柱（某些火柱可用冰之杖冻成冰柱），可以用链锤打碎，而且只要推一下就会沿一个方向滑出去，直到被墙壁或其他冰柱挡住。第一类比较好推，只要预先算好轨迹，使其在到终点前不会被推进死角就行了。第二类就复杂多了，必须经过周密的计划，算好所有柱子的轨道，利用柱子可以挡住柱子的特性和链锤的帮助完成一系列的推动动作。

⑤试着去控制那些本不受控制的物体

很多时候你都会遇到自动漂移的物体，利如石板，砖块等，它们一般不受你的控制。但有时你希望它的运动规律能有所改变，例如你也许希望某块石板能等一会儿再出发，以便在与下块石板相遇时的距离更小一些，方便跳跃。这时，你可以用自己的身体去接触石板，它会立刻停下来，到了合适的时候你再离开，它又会继续停止前的运动，这样就能在一定程度上降低难度。

⑥贴边的妙用

如果你面前有许多铁刺球，而恰好这条路有一边是悬空的，你就能用这条“密法”了。前面已经说过，只要影子还落在台面上，人就不会掉下去。所以先要小心地找好临界位置，使影子只与路面有少许接触，人根本就处于悬空状态，这时再贴着道边走过去，刺球就不会伤你一根汗毛了。

文：刘鹏　　责编：PERFECT

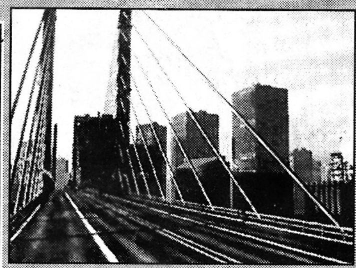
次世代天空

前线任务 2

危机四伏 一处即发

年底，预计发售的新作多得吓人，无论是SS的《格兰蒂亚》、《救火奇兵》，还是PS的《寄生前夜》、《陆行鸟之不思议的迷宫》均是软件商们的心血力作。我想这场年末的软件之争无论结果如何，最受益的莫过于玩家了吧！

言归正传，《前线 2》在大家的期盼下终于发售了，今次将刊登流程和系统，至于故事背景请参看9月号。



PS 厂商:SQUARE 类型:SLG 发售日:97·9·25

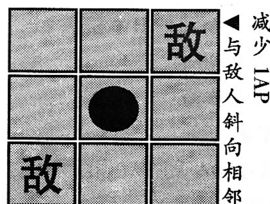
《前线任务》在玩家心目中的地位不容置疑 2代的推出将再掀波澜

决定角色生死存亡的关键数值——“A P”

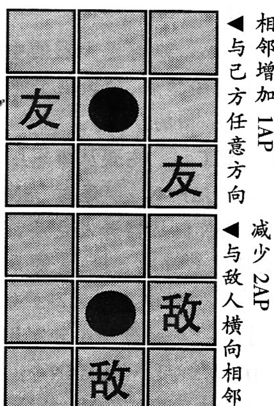
在《前线任务 2》的世界中，敌我双方的角色在进行“移动”、“攻击”、“回避”以及“使用道具”均要消耗AP。当AP降为0时角色便不能作出任何行动，而被敌方击中率将变成100%，所以千万确保足够的AP值。在游戏中角色每移动一格就要消耗1 AP(对不同的脚部配件略有不同)；格斗需0 AP；近距离战斗需2 AP；承受攻击时的回避行动需2 AP；使用道具需4 AP；远距离战斗则需消耗6 AP。

值得注意的是，AP并非机体的性能，而是对角色能力的反应。另外，在每一回合开始时AP均会回复至上限，但在一些特殊情况下将略有变动。

千万要注意待机时的AP消费系统



◀减少1AP与敌人斜向相邻



◀相邻增加1AP与己方任意方向

◀减少2AP与敌人横向相邻

装备的属性关联

与一般的RPG游戏相同，在今作的装备中同样存在属性问题。通常状况下属性只存在三种类型，即：耐炎热(火炎放射)；耐贯通(近距离攻击)；耐冲击(格斗攻击)。针对不同的敌人采取不同的装备是制盛的要决。

由于游戏后半部的战斗难度颇高，而且胜利条件往往大不相通，所以在战斗中失利是极为常见的。遇到这种情况，最好在提取进度前根据敌方的武器状况调整己方的装备属性。

装备时出现名词的英汉对照

TOTAL——机体的总战斗力
FIGHT——格斗攻击的战斗力
SHORT——近距离攻击的战斗力
LONG——远距离攻击的战斗力
MV——移动力
MOB——机动力
R·C——现时装备下出击费用
HP——机体各部件的耐久力
W/P——W为最大重量、P为最大负重

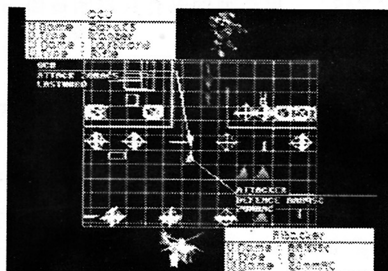
机体的特殊状态一览

眩晕：一旦进入状态，角色便不能进行一切行动了，用任何武器攻击均有可能令对方进入眩晕状态。眩晕状态要在一定回合后才能回复。

恐惧：恐惧与眩晕状态的出现条件和效果大致相同，只是这种状态的持续时间不长。

亢奋：亢奋时消耗的AP要比通常状态多一些，不过处于这种状态是不会中眩晕、恐惧状态的，而且角色的命中率也会随之提升。

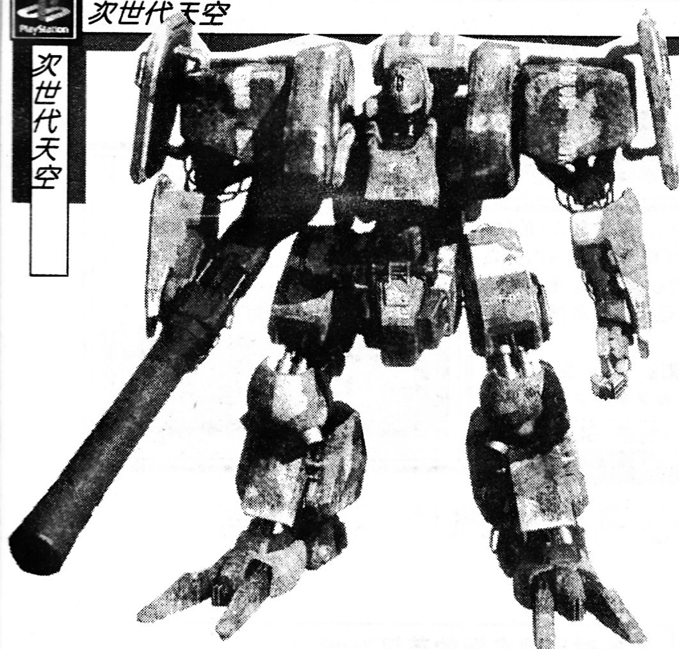
降伏：使敌人处于任何行动都不能的状态，当敌方HP较低的部队进入我方降伏劝告特技的范围内时并使用此特技便有可能降伏敌方。



▲敌我双方的势力显现巧妙地抵消了读盘时的等待感。

投降：条件同上，使中招的敌人放弃机体投降，之后就可以把它的机体和武器据为己有。

锁定：这是对敌方单位的身体进行的，在雷达车被捕获的场合可以发生。分为近距离、远距离攻击两种，利用它可对敌机体进行集中攻击。



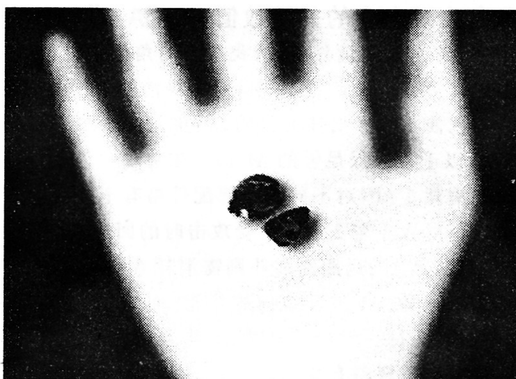
机体各部件装备的相关常识

身体：机体中最大的主部件，是决定引擎马力的重要所在，它将限定机体全部装备的重量。另外，由于驾驶舱在此处，所以此部件的耐久力如果降为0的话整个机体就会被击毁。

手臂：支撑着肩载武器的重要部件，当然也有一些本身具攻击效力的型号。如果此部件被破坏，那么手持武器和肩部装备都将无法使用，机体双臂均被破坏后就相当于废人一个了。

背包：背包决定着机体是否能购装备在战斗中使用的道具和机体的回避率，因此在战斗前千万要认真选择。

足部：在今作中足部的配件将做大幅度的增加和改良。前作中的“轮胎型”设计已不复存在，取而代之的将是能在起伏不定的地形上发挥出卓越机动力的“多足型”。



◀这是在片头CG中出现的场面，短翅的瓢虫预示着战争的灾难……

攻击武器的字母缩写

MG－机枪	RF－步枪
SG－散弹	FL－火焰喷射器
BZ－反坦克火箭炮	ROD－棍棒
PC－拳	MI－导弹
RK－火箭	CA－加农炮
AC－自动加农炮	SAM－对空导弹
ARK－对空火箭	

游戏中的兵器制造商

EC及其他的系列

1.SENDER　大型通用机制造厂

2.TAUREAU　侦察型机器人与火器的制造

3.BSCHNECKE　全世界首先将战斗机器人实用化成功的制造商

4.NAXOS　奥地利的电脑厂商，制造机器人用的电脑。

5.NBALESTORO　意大利新兴的机器人制造商

6.TAS　以色列的综合兵器制造商，开发直升机和车辆

7.MASERUINDUSTRY　对轻型VTOL机的制造很自信的南非制造商。

OCU系列

8.IGUCHI　以前是火器的中心制造厂商，自从第二次HALFMAN纷争后，被坂田工业的机器人制造部收购，成为日本首屈一指的厂商。

9.雾岛重工　主要从事军用车辆与直升机的开发

10.VINCE JAPAN　是对USN、OCU双方的机器人用武器销售的USN的兵器开发企业，VINCE公司的日本法人。

11.必武　开发飞机，它的VTOL很出名

12.PaPel　东南亚最大的武器和电脑商

13.VELDA　开发民用和军用车辆

14.JADA METAL·LYMAN　被JADA METAL集团中生产大型机动兵器的LYMAN公司收购后形成的巨大企业，负责OCU军中40%的机器人的制造。

15.LEONORA ENTERPRISE　仅次于JADA METAL·LYMAN的OCU兵器制造商。

USN系列

16.FIRE VALLEY　原本是枪械制造商，第二次HALFMAN战争后开始制造机器人。

17.WALTER·VONNGUT　制造军用运输机和民用运输机的飞机制造商

18.DIABLE AVIONIGS　USN最大的兵器制造商

有关《前线2》攻关的几点经验

在《前线2》中斗技场的战斗已经不能再提高任何经验值了，所以获取经验值提高角色能力要靠剧情战场这唯一的途径了。那么怎样才能在敌重我寡的战斗中更多的取得经验值并把它们较平均的分配呢？1·先从敌机体的零件破坏开始，控制近身格斗的使用次数；2·在条件允许的情况下先将比自己强的敌人消灭；3·如有经验值加倍的特技效果会明显；4·初期战斗中尽量注意各角色的平均发展，远距离攻击尽量在游戏初期培养至一定程度；5·每位角色都要有最擅长攻击方式，全面发展的可能性并不大。6·要尽量利用斗技场大赚钞票，购买当前的最佳装备。

游戏初期的任务安排及战术指南

MISSION 1

夜晚，亚罗鲁获斯军偷偷潜入利美安机地，突然发动攻击……

攻关要点:难度很低,主要在于熟悉系统

MISSION 2

攻关要点:难度很低,可作为练习各项特技的好机会

MISSION 3

由于边境有革命军重兵把守,部队转向亚罗鲁获斯的首都行进。

攻关要点:同样难度较低

MISSION 4

阿什终于从阿罗尔帝什逃了出来，但又遇上了海防军。第四关的舞台就是阿罗尔帝什海岸,这是与 OCU 营救俘虏部队的合流地点。这关的目的是让阿什乘上在地图上标有字样地点的直升机,并安全撤离。

攻关要点:

①托马斯陆防军的崔欧进行护卫

②从开始到乘直升机的过程中,阿什要积极参与战斗

③阿什、乔伊斯、艾米亚死亡,则游戏结束。

④不要注重破坏敌人的零件

⑤当直升机在海上出现时,敌人部队便开始行动。这阶段是主要以河口附近的直升机为主攻对象。剩下的交给托马斯就不成问题了,一定要给托马斯装备相应的武器。

MISSION 5

OCU 军继续为营救俘虏艰苦作战。在革命军占据的基地不远处有两个机器人在监视着敌人。这两个人是 OCU 情报部所属的两名女性,莉莎和小百合。她们在自己的搜索和判断下，决定作战救出被关押的俘虏，并送上运输直升机。

要点:

①这关有不少 NPC,但攻击力较低

②这关有两名新角色登场，她们善于近战，要充分利用这一点

③这关敌人较强，战斗直升机多半会被消灭，要集中力量攻击,并快速送俘虏上运输直升机

MISSION 6

由于搜索收容所，多甘迪与小百合一起到街上的斗技场去,试着与小百合的老朋友、情报屋的科迪接触。科迪引导着去革命军司令部俘虏收容所，却遇到了谜之黑色战斗直升机的袭击，因为突然见到革命军出现，大家有些恐惧。

要点:

①从黑色直升机破坏的地方进入基地内部,并救出俘虏

②自军分为两队,分别消灭南北两方的敌军

北侧是科迪和克利夫,南侧是莉莎与小百合

③半途北侧会有三名敌援兵

MISSION 7

这关目地是护卫特殊的部队单位

攻关要点:

①开始就向东进攻，先将大使馆附近的敌人消灭，目的是护送西南方的自军进入大使馆。

②当抵达大使馆后，南方会有 3 个敌机出现，还有托马斯带自军 3 名出现，用托马斯的对空武器消灭他们不成问题。

MISSION 8

攻关要点:这关要利用地形的高低差

MISSION 9

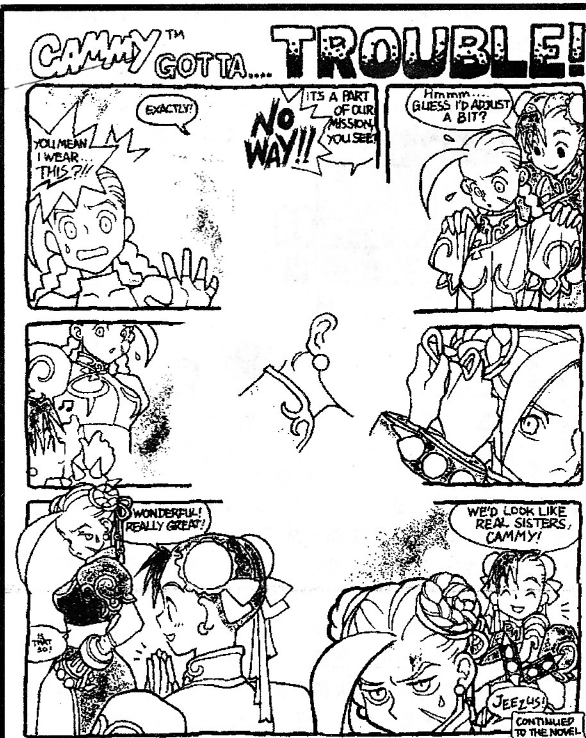
在达卡中央部分的营救作战中初次见面的托马斯,这次又与莉莎在一起成功的救出要人并撤到国外。

攻关要点:

①由于自军回避率低,受伤后的补给问题是一定要十分注意的。

②由于远距离攻击后可能 AP 会为 0，造成不能在近距离战中反击,这也要十分注意。

文/责编:PERFECT



这是一幅有关《街霸》中的嘉米和春丽的故事，看 CAMMY 穿上春丽那独特的中式服装，又是可爱又是好笑，尤其是头上梳起的两个发辫……

塞尔达传说
——梦见岛

系列名作登场GB

任天堂自身的软件制作实力可谓人所共知，"塞尔达传说"系列就是其招牌作之一。

如今，全部采用 POLYGON 的"赛尔达 64"已在紧锣密鼓的制作中，可是仅仅 8M 的"赛尔达——梦见岛"却仍在 GB 上风靡着，这足以说明任天堂软件的强大生命力。的确，任天堂的实力不容置疑。

GB　厂商：NINTEN　类型：A·RPG　容量：8M

GAMEBOY ゼルダの伝説 夢をみる島 ©1993 Nintendo

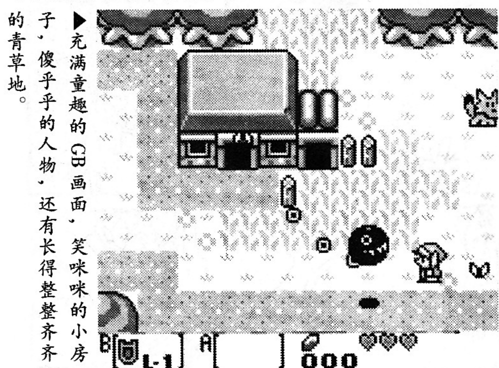
在GB上出演的"赛尔达"，风采依然如故

欣赏完开场的一段精彩动画后，替主角取个名字，在梦见岛的冒险便开始了。

主角一觉醒来，看到床边站着一个美丽的女孩。与她谈上几句话后，跳下床，只觉得精力充沛。接着，向站在桌子旁的大胡子请教了几句，便得到最初的装备——盾牌。

出得屋来，发现这里是一个村庄。沿着小路往西走，至尽头后转向下走。走了几步后，会遇上最初的敌人，此时主角完全没有攻击力，只好用盾牌护身。几经波折，来到海边，看见沙滩上插着一柄剑。过去拾起剑，主角便具有攻击力了。舞起手中的剑，把周围的敌人杀个精光，这下可以出口心中的恶气了。从猫头鹰的提示中得知，打开第一关宫殿的钥匙在北方的森林，主角便提着剑向北方走去。

来到(2,6)，有一只猫头鹰站在大树旁等待着主角。若主角继续向上走，猫头鹰便会嘲笑主角，告诉主角此路不通。第一关的钥匙就在前面，好歹也得试一试。果然画面一转换，主角便被带到另一棵大树旁，第一关的钥匙真是可望不可及。看来要取得钥匙，必须先"解决"那只爱捉弄人的猫头鹰。往东去，来到一个山洞，在里面主角取得了 50 颗钻石。穿过山洞，推开石头，主角拿到一个蘑菇状的物体。沿原路退出山洞，继续往东去，来到一个有大红心的版面。大红心现在还拿不到，转向下走。在水池边可遇到一种带电的敌人，万不可用剑劈它，否则将触电少血。来到一阴暗的小屋，把蘑菇状物体交给屋中间不停地捣药的人，那人会把此物体炼成火种交给主角。回到捉弄人的猫头鹰那个版面，往猫头鹰身上洒上一把火，它就变回人的样子，原来是给主角盾牌的那个大胡子。现在往上走，便可得到第一关的钥匙了。



▶充满童趣的 GB 画面，笑咪咪的小房子，傻乎乎的人物，还有长得整整齐齐的青草地。

回村庄四处走走，可发现一间屋子，里面可玩用机械钳"钓"东西的游戏。交 10 颗钻石给屋边的男人，可钓一件东西。如此钓上几个回合，赚够 200 颗钻石，并把中间的鸭子钓到后，到北方的商店，买一把铁锹。出了商店再进去一次，买上几颗炸弹，现在可去第一关宫殿了。

在第一关宫殿里，先后取得了三份地图，这样，宫殿里的道路及宝箱的分布情况便可一览无遗。在左边最上方的房间里，主角取得了羽毛，装备后可跳跃。在靠左的一个房间里，主角用炸弹炸开墙壁，在里面可取得一个螺号。拿到开大门的大钥匙并战胜推柱子的怪物后，主角来到关底 BOSS 的房间，与一只大蜈蚣对战。不断地挥剑斩蜈蚣的最后一节尾巴，可迅速将其干掉。在里面的房间里，拿到了第一件乐器。

又来到有大红心的版面。跳过地洞，取得红心，向上走，来到一个山洞。把里面的大小敌人全部消灭后，到最里的房间把囚禁着的黑链球解救出来，主角得到一个杀敌的伙伴了。沿着没到过的路往北走，便来到第二关宫殿。一进去就是一个漆黑的房间，到中间的火坑上洒上两把火，照亮整个房间，可看到原来关闭着的暗门也打开了。一路不断深入，来到藏着大钥匙的房间(地图上有显示)，按照蝙蝠→兔子头→骷髅的顺序把三者先后杀死，才能得到打开 BOSS 房间的大钥匙。利用刚取得的新工具手钳把关底打倒后，又得到了第二件乐器。

回到村庄，在一间屋子里与一女人交谈后，黑链球回到自己的岗位上。到村北的一间屋里，用鸭子换得一个蝴蝶结，再来到另一间屋子，与里面滚动着的小黑球交谈，可用蝴蝶结换得一个罐头。带着罐头到南方的一间屋里，把罐头喂给鳄鱼吃了，可得到一串香蕉。

村子东边的大片地区还未"开荒"呢，现在就去。沿着小路不断往东，遇到一只黑色青蛙在喊肚子饿。反正这串香蕉自己也不吃的，便做好心喂给黑蛙吃了。果然好心有好报，黑蛙吃完香蕉后马上召来许多同伴，帮主角垒起一座通往彼岸的桥。主角在过桥时，还顺手拿到了拐杖。通过暗道，主角潜入了一间大宫殿。到这里的任务是收集 5 片叶子：一片在树上的乌鸦上；一片在躲在地洞里扔炸弹的怪物上；一片在刚进大门的几个敌人上；一片在宫殿深处的一堵墙里；还有一片在二楼舞链球的敌人身上。

把 5 片叶子交给湖边一间屋里的男孩后，把桌子推开，可发现一暗道。穿过暗道后，置身于一大片花丛中。别以为这是美丽的花园，其实这里到处都是陷井，稍不留意便要吃苦头。总算用剑劈出一条路来了，在猫头鹰面前的土地里用铁锹挖到宝藏——一把"金"钥匙，这可是打开第三关宫殿的钥匙啊。在第三关宫殿里不断奋战，终于取得了跑鞋(可把冰块撞碎)和第三件乐器。

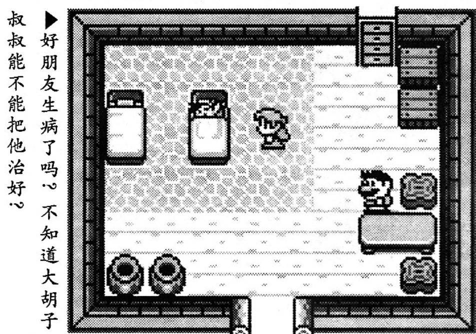
出来后，沿路返回，在一棵大树旁，大胡子正望着树上的蜂巢流口水。既然是旧相识，就上前打个招呼吧。岂料大胡子一把夺过



拐杖，把蜂巢敲了下来。这下可闯大祸了，一大群黄蜂“蜂涌而出”，追着大胡子不断叮咬，大胡子也顾不得拾起蜂巢，抱着头逃走了。拐杖没有了，拿回个蜂巢也不错，便带上蜂巢，回到村庄。一间奇怪的屋子前有石头拦住入口，好在有手钳，搬开石头，进入屋里，见到有一张床，正好睡上一觉。主角做了一个梦，在梦中，他取得了一只笛子。

一觉醒来，又该继续冒险了。来到最开始呆的屋里，在桌上找到一封信，是女孩留下的。从信中得知，女孩到海边看潮去了。这么久没见面，怪想念的，主角也赶到海边，与女孩会晤。这里有一段动人的画面：主角与女孩依偎着坐在沙滩上，互相倾诉着心声。天、海、海鸥、人组成了一幅美丽的图画。女孩终于答应与主角一起去冒险。带着女孩回村庄，进钓东西的屋子，女孩会操纵机械钳把收款的男人钓起。一番对话后，主角与女孩又继续冒险。

战斗之余消遣一下也不错。主角来到村庄北面的钓鱼池，付10颗钻石，便能玩钓鱼游戏。应努力把右下角的那条大鱼钓起，这关系到以后剧情的发展。



▶好朋友生病了吗？不知道大胡子叔叔能不能把他治好？

主角带着女孩来到(11,11)。从暗道来到对岸后，往南走，来到另一个村庄。先到右下角的屋里，用蜂巢换得一个南瓜。再往下走来到一条河边，遇上一只大海豹。一番对话后，女孩跟着兔子走了，海豹也翻身下河，让开道路给主角通过。振作精神来到一个流动沙丘处，干掉一条老沙蚯后，得到第四关宫殿的钥匙。回到村庄，发现女孩正在草坪上为各种小动物唱歌。上前交谈几句，主角便与女孩一起合奏。一曲奏毕，女孩把主角在梦中取得的笛子换成了另一支笛子(1号笛)。主角来不及与女孩缠绵，又赶到第四关宫殿处，把门打开。但要进第四关宫殿，还要费一番周折：沿着楼梯上爬，从暗道来到高处，把南瓜给呆在墙角的人吃了，换得一朵鲜花，最后从缺口处勇敢地向下一跳，才能进入第四关。第四关的宝物是件潜水衣，有了它，便可在水中自由来往了。这关的大钥匙藏得挺隐蔽，在一个水池底下，需潜入水中才能取得。最后，当然是把第四件乐器也搞到手了。

出来后，沿着河流往左游，可见到一个山洞，在里面拿到了又一支笛子(2号笛)。试吹一下，主角瞬间来到那间可买到加血瓶子的商店。咦，主角身边还多了一个幽灵呢！主角带着幽灵来到(7,16)的屋子，幽灵在屋内探寻一番后，主角又将它带到(5,7)，让幽灵回到自己的坟墓安息。

下一目标是第五关。第五关的入口在水里，只要在入口处按B键潜入水底，便可进入第五关。在4个不同的房间里将骷髅打倒4次，便能得到第五关的宝物飞抓(可缠住远处石头或宝箱将主角拉过去)。打败关底躲在墙洞里的长蛇后，主角取得了第五件乐器。

身经百战的主角已收集了999颗钻石，为了以后的冒险更顺利，去购买强力的武器吧。回到最初的村庄，在商店里买一把强弓，主角的战斗力又大大增强了。使用弓箭有数量限制，毕竟有点美中不足。若此时主角收集的螺号达到20个，便可到(11,9)的屋子里，在此，主角用20个螺号换得了宝剑的LEVEL VP。

长时间的战斗总会使人厌倦，主角来到(16,4)，交给屋里的人100颗钻石后，就可以进行一次瀑布大漂流。主角在漂流中补充了各种物品，最后到达(16,9)。上岸后，沿路向南走，来到一所宫殿。宫殿里的敌人很容易对付，主角不费吹灰之力就拿到了第六关的钥匙。从(14,10)的暗道进入第六关后，主角使原来的手钳升了级(可举起更大的物体)，并得到了第六件乐器。

回第二个村庄，把鲜花交给那只写信的羊，可得到信封；再去(1,4)，与屋里的人换得了一把扫帚；带着扫帚回到最初的村庄，找到老太婆，与她换得一个钓鱼钩；不能有丝毫松懈，主角又赶到(11,15)，跳下桥，潜入水底，与桥下的人换得一个发夹；又来到(10,13)，与水中的美人鱼换得一个领结，再到(10,15)，把领结交给石马。石马移开，露出一条地道，主角在里面取得一面镜子。

有了镜子，一些原本看不见的东西都露出了原形。主角突然想(5,16)有一间空屋好象隐藏着什么秘密，赶去一看，隐形的商人现在看得到了。主角放下铁锹，拿走了商人的回力镖(强力武器)。为了拿到第七关的钥匙，主角来到(5,13)。这块土地上插着许多面提示牌，主角需按一定的顺序把所有的提示牌都看过一遍后，才能打开一个暗道的入口。暗道里的老鳄鱼有一支笛子急着出售，主角拿出300颗钻石，买下了这支笛子(3号笛)。

回最初的村庄，推开黑色的铁座，在里面发现一副残骸。主角吹响3号笛，召来了一个灵魂，灵魂与残骸相遇后，便复活了，原来是一只大母鸡。大母鸡为了报恩，跟着主角一起去冒险。主角来到(11,1)，进入山洞，在大母鸡的帮助下，取得了第七关的钥匙。在这一关里，主角的盾牌也LEVEL VP了。第七件乐器一定要取到手。

只剩下最后一关了。主角不再犹豫，补充了装备后，来到第八关的入口处。没有入口?主角正感到困惑，猛然想起笛子的魔力，便吹呼了3号笛。笛声中，一条龙窜出来，放肆地进攻着主角。主角把它杀死后，进入了第八关。有了前面这么多关的锻炼，要打穿这关也不是什么问题了。在这关里，主角取得了最后一件武器——火之神杖。打败关底后，终于把八件乐器都弄到手了。

冒险已接近尾声。主角来到(7,1)，在巨大的蛋前吹响了1号笛，八件乐器也出来伴奏。一段优美的乐曲后，蛋炸开了一个入口。先别急着进去。回到(1,12)，在屋里右下角的书架上查到走迷宫的方法，再去商店补充装备后，便可到蛋里与最终BOSS决一死战了。

走蛋里的迷宫应按照刚才查到的方法去走，才能到达首脑处。最后一战果然异常壮烈，最终BOSS会变五次身，而主角凭着精湛的武艺和顽强的斗志，终于把最终BOSS打得烟消云散了。

接下来的ENDING画面，就请玩家慢慢去欣赏吧！

提示：1.共有12个大红心(每4个加一个血格)。它们分别在：(1,11)、(3,7)、(5,5)、(8,7)、(9,8)、(1,1)、(7,9)、(14,2)、(14,13)、(15,13)、(15,3)、(8,1)

2.20个螺号分布位置：

(4,11)、(2,8)、(3,14)、(5,11)、(6,11)、(7,11)、(9,11)、(12,9)、(10,12)、(9,16)、(10,15)、(13,1)、(15,11)、(16,16)、(11,14)、(13,6)、(7,16)、(5,7)，当收集的螺号达到5个和10个时，分别去一次(11,9)的屋里，可得到剩下的2个螺号。

3.攻打每关宫殿时应注意：把每一个房间的敌人全部消灭，隐藏的宝箱和暗道才会出现。要留意地面，若地面有一格的花纹不同于其他的，可以肯定其中隐藏着钥匙。要多留意墙壁，有的关键物品往往需要炸开墙壁才能取得。

说明：上文中的坐标是按SELECT键后出现的地图坐标，前一个数字是横坐标，后一个数字是纵坐标。

文:钟晓夫　　责编:PERFECT

本栏目征集大量GB攻略稿件，机会难得！望朋友们勇跃投稿。

国产中文游戏万花筒

SLG 游戏的经典之作
——《楚汉争霸》

曹恒（文）

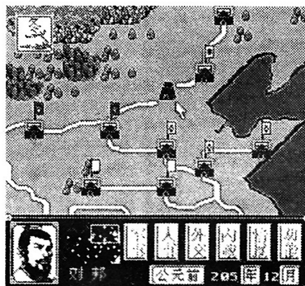
近几年，随着我国游戏领域的不断发展以及国内业界同仁们的共同努力，许多游戏软件制作公司为吸引更多的玩家，不断的推陈出新，翻新花样，研制出更多丰富多彩的游戏，也使那些关心本土游戏发展的"有心人"得到一丝丝的慰籍。在继承和弘扬中华民族优秀文化的号召下，外星电脑科技有限公司推出的《楚汉争霸》可谓是"独树一帜"。

也许诸位玩家对该公司去年推出的 8BIT 游戏《战国群雄传》情有独钟，时而赞叹不已。至今仍受到玩家们的青睐。但《楚汉争霸》的问世，将坚定国内玩家们对本土游戏软件制作研发能力的信心，也将预示着外星电脑科技有限公司在游戏软件的市场开发潜在力。笔者油然而起的是佩服他们对艺术的不懈追求和他们的大刀阔斧地推陈出新的魄力。依笔者拙见，《楚汉争霸》这款游戏的最大突破与创新主要是在"智能性"方面所体现的水准，真可谓千变万化。游戏中的 12 个章节单独成篇，每个章节有三种难度，玩家可根据游戏主角人物和游戏难易度的多种组合，使游戏变成一款上百种的大型游戏。并且游戏中任一章节的各关都是真正的电脑智能方式，玩家所面临的对手实际是仿真智能水平的"人"，而不是弱智的电脑。即便是玩同一关上百遍，也将有不同的电脑策略方式，如此智能 SLG 游戏在国人自制的游戏尚属罕见，加之纯中文系统显示，肯定会让玩家获得前所未有的乐趣和满足。



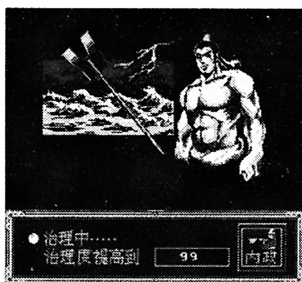


《楚汉争霸》向玩家们展示了公元前 200 多年"刘、项欲霸天下"的故事。游戏的剧情从"逐鹿中原"到"志在四方"，均是遵循史实事件的顺序为线索。其间，又围绕原著的故事剧情增加了许多难点，如增设玩家自任"君主"等，这样玩家可根据自己的水平适当选择角色游戏，进而逐渐统一中国，建立自己的帝国伟业。《楚汉争霸》的参数设置和策略计谋较为合情合理。如敌我双方的人数变化、战斗双方的兵力损耗以及敌将计谋的使用效果等各种参数值都做了精心调整与处理。并设置四项较为适用的计谋。其总体效果，既能使玩家感到游戏的难易适度，又能使玩家以开动脑筋智取强敌之机会，从而获得很大的心理满足。



玩惯 PC 游戏的玩家面对多种将领级别、攻击方式和计谋策略的使用所带来繁琐的操作而手忙脚乱，请别担心！《楚汉争霸》不但成功地在 8 位机上实现了高超的"智能"水平，而且简单方便的按键式指令将给你分忧解难：A 键为确认或进入下一级菜单；B 键为退出或退出菜单；十字键为选择菜单。另外游戏的主界面配以自动显示玩家所处位置的"雷达"全国小地图，让你放眼中华各地，纵览全局。并且主界面设计为四页全国地图，采用米字卷轴的拉屏方式，其视觉效果极佳，给玩家留下一份赏心悦目的感觉！

玩游戏之所以是休闲和享受，这与游戏美妙的音乐和逼真的音效分不开的。《楚汉争霸》中的十几首配乐与游戏场景巧妙地结合，完全使玩家从音乐中感受到那种上场杀敌的紧张气息，而各种爆破的音效更是模拟逼真，让人如身陷战场，将玩家们融入这割据纷争的乱世。在这款古中国风味地图、色彩柔和细腻的画面中。玩家将重新体验到"秦末乱世、非我莫属"的创世艰辛，如果玩家想窥视中国文化的精神，相信《楚汉争霸》这款游戏是一个神游中华五千年文化的绝佳机会！总之，要玩《楚汉争霸》这种内涵凝重的游戏，必须有相当的耐心，做好"持久战"的准备，不过，这样才算真正的角色策略类游戏。笔者认为有助于玩家对游戏的理解的升华。



国产游戏《侠义豪情传
——禁烟风云》即将上市

由外星电脑科技有限公司呕心沥血制作的大型 RPG 国产游戏——《侠义豪情传——禁烟风云》将于近期与玩家见面。

这款 RPG 游戏制作历时一年，目前已进入紧张的测试阶段。它以一百多年前震撼民族的禁烟运动为背景，充分展示了外星公司多年以来，在开发历史题材游戏方面的优势与特色。该游戏界面友好，完全鼠标控制，操作十分简便，打斗时人物可向八个方位移动，战斗模式创新，武功招式变化无穷，场面火爆，而各种战斗策略的融会贯通更是 AI 的完美体现。其背景画面精美华丽，勾勒异域风情，写实感极佳。动画精致流畅，画面效果生动细腻。CD 音乐完全是按照电影音乐的模式制作，古朴的民俗小调，激扬的打击乐曲荟萃一坛，雅俗共赏。剧情扑朔迷离，多结局，多分支的结构，不时给人新奇意外的感受。全部游戏充满了冒险与刺激，具有很高的可玩性。

系统配置

CPU	486DX100 以上
内存	8M 以上
光驱	倍速 CDROM 以上
鼠标	Mouse + Keyboard
音效卡	Sound Blaster，及其兼容卡
操作系统	DOS 或 WINDOWS

秘技天地　方偏技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

SS/PS METAL SLUG FP 5

军校教官的秘密:只要在军校模式的画面中,按 START 键,原本女教官索菲亚所说的话就会发生改变。究竟她会说什么,还是你自己去看吧!

隐藏的军衔"大魔王":在军校进行军籍登录完毕后,在之后的生存模式的训练中得到 1000 分,那么你就会得到隐藏军衔"大魔王"。这样,在训练模式中你全身呈绿色,并拿着最强的武器"究极猎枪"。

北京　总嫌手雷不够用的 风马

SS 幻影勇士 FP 7

隐藏的 OPTION:在出现厂商的画面时,同时按住 X、Z、B 三键,再按 START 键,就会进入隐藏的 OPTION 画面。将里面的 DEBUG 设定打开,就可以随意选关,并且一开始就能买到全年龄的寄生虫,还拥有 9999 个钱。

北京　十分推崇 TREASURE 公司的 风马

SS 御意见无用·日本的混战 FP 5

选择隐藏人物:用"通常"难度以上选择"对电脑战",在游戏中如拳儿与茂夫对战结束,就可以选择隐藏人物新宿 JACKY 了;当亚矢与春子对战结束可选择池袋 SARAH;当瞳与凯对战结束可选择笨笨丸;当龙司与彻对战结束可选择柏 JEFFRY。这四名隐藏角色是协助这款游戏制作的业界名人,人称"格斗铁人"。

最终 BOSS 无道出现:在环境设定画面中,将敌人的强度设定成"难しい",这样只要将"对电脑战"打通一遍,就可以选用游戏的最终 BOSS 无道了。

北京　试了半天也没能用秘技将隐藏之马选出来的 风马

FC 中华大仙 FP 7

武器快速升级法:中华大仙使用武器最高为六级。我们只要在第一关开始出现黄色飞行物时,先打掉前三个,将最后一个从屏幕边缘打掉它。然后再打掉接着出现的四个并吃掉宝物,就使武器从一级升到四级。

浙江杭州　陈英骅

FC 香蕉王子大冒险 FP 7-1

选关密码:密码的第 2、3、4 位与选关相关,第 6、7、8 位与武器相关,最弱为 CCC,最强为 DAD,第 1、5 位为加密符。下面密码中 A 代表正在剥皮的香蕉;B 代表剥完皮的香蕉;C 代表没剥皮的香蕉;D 代表不是香蕉。

1—1:DCCCADAD;1—2:CCCABDAD;1—3:ACCBBDAD。
2—1:BCCDBDAD;2—2:CCACBDAD;2—3:ACAABDAD。
3—1:BCABBDAD;3—2:DCADBDAD;3—3:ACBCBDAD。
4—1:CCBACDAD;4—2:DCBBBDAD;4—3:CCBDDDAD。
5—1:BCDCBDAD;5—2:DCDABDAD;5—3:CCDBDDAD。
6—1:ACDDDDAD;6—2:CACCBDAD;6—3:BACAADAD。
7—1:BACBBDAD;7—2:DACDBDAD;7—3:AAACBDAD。

天津　马康明

FC 波斯王子 FP 4

加时与减时:进入游戏后,往后走可进入 OPTION,进入 OPTION 后,立即按住下到第一位数调到 9 时,再按开始键(按住不动),有时会看到王子喝下水后就死了,当王子喝下水后继续朝前走就代表成功了,游戏时间就加长半个小时;如果进入 OPTION 后按住上(以后一样),那么游戏时间则为 10 分钟,10 分钟一到,王子就死掉了。山东滨州　李振华

FC 汉城奥运会 FP 7

十个国家决赛密码:

加拿大	ILS3KVJDC	韩　国	4DG·3KVJY4
苏　联	JSSFKVJWC	美　国	1SS3KVJSC
英　国	AYSFKVJMC	日　本	SSGFKJDC
中　国	CDGFKVJS4	德　国	NDG3KVJT4
肯尼亚	YS G3KVJ3C	法　国	ZLSFKVJCC

北京　King 王松

PS 太空战士·战略版 FP 3

克劳德及另三名强大同伴:下面将介绍这四名隐藏角色加入的方法。

1. 于第四章前往机工都市发现机体。
2. 于碳矿都市酒场了解"碳坑之亡灵"的消息。
3. 王都ルザリア的酒场与派奥夫(ベイオウーフ)交谈(选项 2),同去碳坑。此时队伍里便增加了一精于魔法剑的剑士,均为很有用的辅助魔法。
4. 从矿坑第三层杀入三次战斗后救出被困的龙——雷莎(レーザ),并得到水晶。
5. 返回机工都市,用水晶启动机体劳动 8 号,它的特技名称很有趣。(魔法道具对它无效)
6. 在ベルベニア城中酒场得知"咒われた岛·ネルベスカ"的消息后便用产生通向ネルベスカ神殿的道路。
7. 返回机工都市发现一台时空转换器。
8. 在ネルベスカ神殿打倒劳动 7·改得到新的水晶,随后レーザ在神殿中恢复了人形。
9. 返回机工都市后将水晶放入时空转换器,将克劳德召唤到机工都市,但他不愿加入并离去。
10. ベルベニア城南的贸易都市,一群流氓正在向一名长得很象艾莉丝的卖花姑娘索要 3000 元保护费(1 朵花 1 元钱,想想要卖多少吨花?),此时克劳德路见不平,拔?相助(他的武器早已被我们从ベルベニア活火山顶拾得)。此时加入战斗救下他后便可成为仲间(此时克劳德等级为 1、无武器、HP 也不多,很容易被打死)。

注:以上剧情的产生前提是第四章,正剧情有相应完成度。另外,一定要给克劳德装上一个守道具的秘技否则一旦独门兵器被打坏就无法再使用他的秘技了。



加血道具的妙用：在战斗中往往会遇到一些死灵系角色，此时对它们使用HP回复，便可使其减掉相应HP。不过若对其使用吸收HP的魔法则会自讨苦吃。

鸡仔：在战斗中将敌人勇气（BRAVE）降至10以下便可令其变为小鸡。此时他（它？）行动不能且极易被劝诱（派奥夫的魔法剑可使敌下降50点，把他的信仰加到90点，就可98.9%，会成功）。

BRAVE和FAITH：在战斗中每使用赞美或说法令勇气或信养上升4点过关后该值则上升1点。勇气决定物理命中率及杀伤力，若此力太低可能在战斗中脱逃；信仰决定魔法命中率及效力，太高可能使此人不屑与主角为伍而离去（94左右就很危险了）。

快速提升等级：让需练极的战士们装上投石，然后在战斗中将敌人打至只剩最后一人，并将其变为小鸡，对其连掷石块……（虐待动物！？）

卡在水门之上：在第四章"水门"那一战中若无会用万能药的道具士，将站在水门机关上的骑士石化，这样敌全灭后便会卡在这一关。

一"命"惊人法：当敌人举起双手蓄力时，正是回避防御最低之时，此时无论物理、魔法攻击都能造成巨大伤害，且此时对其使用石化、即死，成功率也极高。

偷机取巧：看准敌人的魔法师使用大范围加血魔法之时立即站到受术者身边，便可享受敌人的服务。同理，发现自己被敌大范围杀伤魔法瞄准之时也去站到敌人身旁便可令敌一起受损。

模仿士的作用：模仿己方成员动作，比如己方成员正在用剑攻击敌人，他（她）们前面就不能站有队友，否则……，模仿己方队员使用道具也不费道具等，但却不能模仿特殊技（指：不能转的职业而言）。

四川简阳 两玩魔 胡松 韩愈

SFC 兰古瑞萨·衍生版 FP 4

部分隐藏宝物：MAP 1：右24，下5，魔法耐性上升；右18，下25，AT+1；MAP 2：右4，下4，速度鞋；右21，下30，AT+1；MAP 5：右17，下9，魔导石；MAP 9：下3，右6，魔导石；MAP 11：下24，右16，不定项；MAP 12：右1，下2，魔导石；MAP 13：下6，右7，不定项；MAP 14：下10，右4，不定项；MAP 16：右14，下9，不定项；MAP 18：下6，右7，不定项；下20，右27，魔导石；X 1：右9，下3，魔导石；右22，下3，不定项；右16，下6，DF+1；右15，下6，AT+1；X 3：右15，下5，**アサルトスーツ**。

广西 梁逸晨

SFC 超时空之钥 FP 5

结局有几多：在游戏中，主角到达时间的尽头后（时の最果）就存在随时翻版的条件（其实就是碰一下右上角发亮的宝石）只是实力及装备不够而已，不过对我来说不存在这一问题。以后随着剧情的改变，随时随地到此翻版，就会出现不同的结局。举个例，中世纪，如果在还未攻下魔王城就去翻版，那么结局中的卡尔就会去魔王城单挑魔王。再举个例，在原始时代，在恐龙城堡出现而未被毁灭时，去"时の最果"翻版，那么结局就是大家都变成了恐龙人。以上是条件一；条件二，到了游戏后期，有了"时の翼"那么翻版的地点就出现了两个，AD1999年和时の最果，在同一时期两个地点的翻版结局完全不同。条件三，复活主角和不复活主角的翻版结局也完全不同。

按以上结局，和各种条件的排列组合，不下16种结局（时隔太久，记录也丢失了，只能粗略统计）。

最值得一提的翻版：在海底神殿直接击败异星生命体，那么最精彩的结局画面就会出现（我个人看法）。其中包括隐藏版面的提示。且最后是鸟山明、堀井雄二、坂口博信三人的介绍。

四川内江 黄勇涛

SFC 幕末降临传 ONI FP 5

宝物的摆放顺序：在四国的剑山之上，如何摆放五件宝物颇令人头痛（有120种排法）。具体排法是：以正上方为起点，按顺时钟依次为水晶、钥匙、书、指环和瓶。

战舰的制造：在大和丸一行四人前往新大陆的时候，需将手中的木筏交给横浜的一位老人改造，而炮弹可在横浜的道具屋中购得。该船每提升五个等级即可进行一次改造，最多可升至LV 25。

得到クロス法：在新大陆虹の森中，某颗树会向你索要10个特殊物品**クロス**。该物品可在森林处的战斗中，与一种貌似洋娃娃的妖怪战斗后获得。

浙江杭州 何永明

SFC 浪漫传说3 FP 4

隐藏最强武器：玩家在圣王廊"狩人训练"时，三次击倒手拿纸扇的**シャドウ**后，可进入底层。刚一落下便会被一群女术士团团围住，击倒她们（不能退却！一退她们就会消失）后便可夺到一把武器威力的最强大剑——"月下美人"；在冰河与守护"冰の剑"的龙战斗时或是和腐海里那条毒龙战斗时有可能夺到一把武器威力最强的枪；在"最果の岛"内部洞穴中有一条游来游去的大鱼，队伍中角色的平均体力达到450以上后与之战斗便会碰上玄龙。击倒这个首脑级人物后，便有可能抢到"水镜の盾"，是比"魔王の盾"还要好且无副作用的盾。以上三件武器都是随机出现的，能否弄到要看玩家运气了。除第三件外，其他两件只有一次机会，最好记录一下再抢。

南京 王辉

GB 圣斗士星矢 FP 9

控制人物运动法：此法仅限于可以走动的人物（NPC）。让主人公顶住墙或桌椅，NPC就会作同方向键的运动。这个方法在你被NPC包围或堵在屋中时挺有效。

加快速度法：主人公走路速度太慢，按住B再走就快多了（虽然有点象抽筋）。

上海 贺志刚

GB 超级大金刚 FP 4

获取无数条命法：在第一版图的第二天（雪地），开始后快跑，跳起吃掉上升的1UP（气球）。再在喷射桶后的下坡处加速跳起，可进入奖励版。进入后马上快跑跳起，可得2UP，出去后自杀。如此便多加2UP，反复可得任意条命。

上海 贺志刚

GB 绿草传说·射门 FP 7

选关密码：第二关 **トシ、けんじ、まほり、かずみ**
第三关 **かずひろ、くぼ、トシ、かみや**
第四关 **かずみ、トシ、くぼ、ささき**
第五关 **につた、トシ、けんじ、かずひろ**

上海 XYZ

GB 乱马1/2—格斗回答 FP 7

选关密码：第二关 **ふさ？きのひ9しかむ**
第三关 **0さいせこ3くしかや**
第四关 **は3ひ0ああえしそま**

上海 XYZ

霸王塾 格斗游戏的操作指法

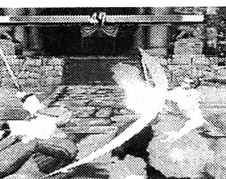
文：TY & G

责编：小天天

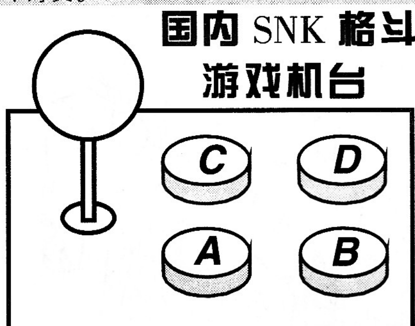
格斗游戏在街机中应当算是最受欢迎的一种游戏类型，究其原因，恐怕是与他人对战打赢后作为胜方的那种高姿态实在是太吸引人了吧！

这就使得众多爱好者或发奋埋头苦练，或暗中向高手学习，以期使自身的"技术"能再有所提高，最好是当个"×方不败"什么的。在此特别提醒大家，强中更有强中手，除非你是全国大赛的冠军，否则不要轻易夸下海口，要知道真正的"高打"很可能就在你身边，一旦被其连续 KO 两局而自己又发现就算再投一打币也是白送给人家当"陪练"时，那种滋味可不好受。

格斗游戏就是这样，它变化无穷，没有什么固定的模式，与人对战时最能显现其魅力，这回先不说什么高深的战术打法，光是这街机摇杆和按键的使用，就够成为一个"课题"了，编辑部收到江苏东台玩友寄来的"格斗研究"数篇，其中就有关于此的说明，现刊出以飨各路 FTG 玩家。



牙神幻十郎就是酷！

摇杆握法 一击必杀



键位	指型
A	拇指指腹
B	小指指根(手掌右下部分)
C、D	食指和拇指并拢，用指尖
A＋B	拇指和小指指根(手掌下部)
C＋D	C—拇指尖　D—中指的指关节
B＋C	B—小指指根　C—食指指腹
A＋B＋C	A—拇指外侧　B—小指指根　C—食指指腹

格斗游戏贵在一击必杀，因而招式指令的快速、准确输入就成了对战致胜的一大因素。经常听到有些玩友说"指令来不及输入（连打系尤为如此），或者刚玩了一会儿手腕(前臂)就发酸"，很显然，这样一来是十分不利于游戏的进行的，想要与他人对战取得胜利就更不用说了。上面这些现象的出现虽说是技术问题，但根源还在于游戏姿势（天语：听上去有些怪是不是？普通街机种类繁多，外型各异，玩家或站或坐，"眼观六路耳听八方"，再加上双手配合，这里面还真有个"姿势"呢！）的不正确。下面以 SNK 的四键格斗游戏为例来说明双手的姿势——如何来操作 FTG。

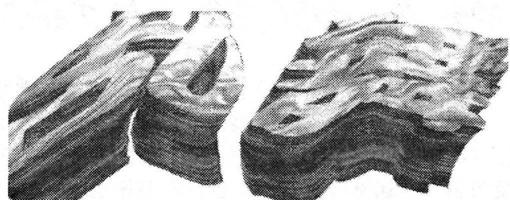
首先是摇杆。握摇杆的手型概括起来有两种，一种是用食指和中指（或中指和无名指）之间的指缝夹住摇杆球体下面的金属杆，这种姿势不受手臂结构的限制，较适合初学者使用，但必杀技的输入速度却受到了一定的约束；还有一种握法是用食指和拇指及虎口部位包握球体，而其余三指依次放在食指的下面，此法手腕部分较前者要舒展，使用时可随时调整握球的角度，以输入不同的指令。这两种方法，可根据自己的喜好灵活运用。

再讲按键。虽然 SNK 的 NEO・GEO 机台四键标准分布为横向一字排开，但国内街机面板一般都是按照"下 AB，上 CD"的方式设定。至于按键的方法则真可说是五花八门，像什么"一指法"、"两指合作"、"四指分工"等等，应当说是各有利弊。我们经过反复实践，总结出一了套将手指、关节和手掌并用的方法，就是上图(手指轻放在四个键上，四指放松，拇指微分对着 A)。

这套姿势的优点在于手形变换自然，按键得力（尽量避免了中指、无名指、小指的使用)。但是，由于机器按键的排布各处常有不同，应根据情况加以改进，总之要体现两个原则：①自然；②得力。



本专栏主要是讲有关街机的一些中小型文章。诸位如果对此有什么心得感想之类，并乐于与广大玩友分享的话，这里正是你一展风采的地方。来稿题材不限，格斗游戏自然是主力，但比如上面这样的文章也是很有新意的啊！如何在游戏中取得胜利，这里面的"学问"可不少，不光是格斗，动作过关甚至射击游戏也有许多绝窍，只要你有体会，统统可以写来。来信请注明"格斗天书"栏目收即可。



势力之

《'97格斗之王》设定原画集合篇

《乱舞势力》办到今天也有年头了，总在彩版中出现是因为该栏目旨在介绍SNK公司出品的格斗游戏的精彩画面，而彩版却恰恰能更好地展现这点。始终没有在黑白页中登场的这群乱舞英雄终于决定将这股势力不再禁锢在色彩空间中，纷纷逐鹿黑白原野，势要在这单纯的黑与白、光与暗中再起风云，舞出另一种风情(好象类似××画廊之中黑白廊与色廊的情形)！

这一次为大家献上的就是SNK当红炸子鸡《'97格斗之王》的设定原画集，请慢慢欣赏。另外给大家出一道既容易又复杂的题目，就是在本文中不将任何人物的名称写出来，让大家猜一猜，有兴趣的朋友可以找一下本刊今年的第八及第十期，上面有介绍这款《'97KOF》，对照头像你能把他(她)们全部认出来吗？另外每个人物旁都会有该名角色的一种招式名称（该招均为不太被人熟识的技法，以增加难度）。二十九名人物啊，努力吧！！！

——SHADOW PHOENIX

虎破脚

碎石踢

幻影不知火

居合蹴

荒咬

地雷震

天地霸王拳

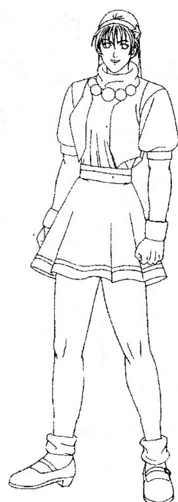
雷煌拳

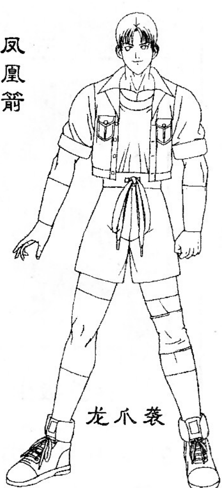
眼之斩

机炮拳

宇宙幻影

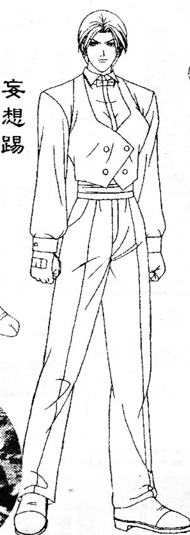
龙牙


凤凰箭


龙爪袭


望月醉


水鸟之舞


妄想踢


天瑞

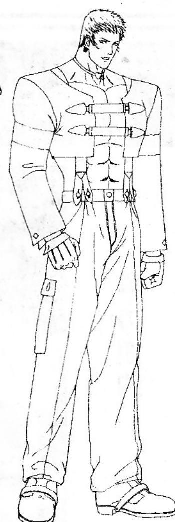


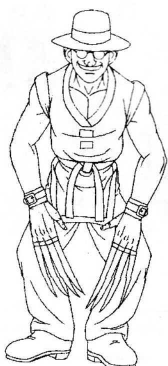



流星落

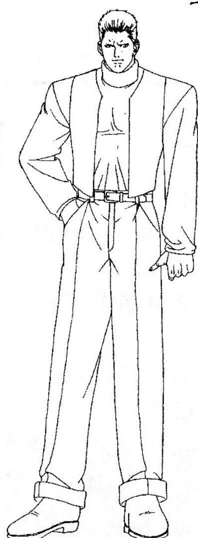

铁球飞燕斩


滑舳

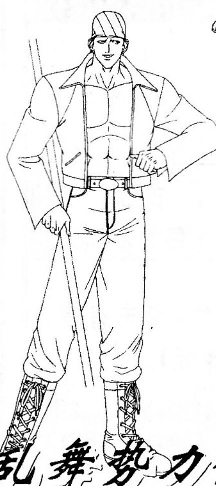

升龙决斗

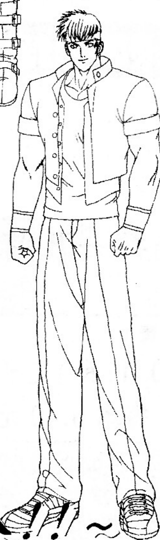

飞翔脚

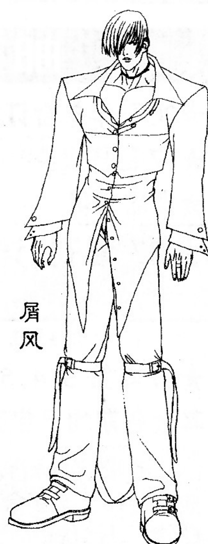

SHERMIE 狂欢


砂


头部飞弹


旋风棍


凤鳞

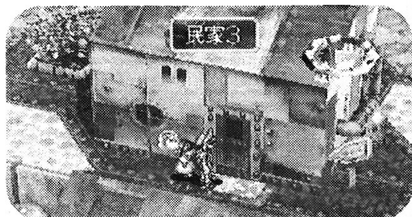

屑风

～注意，乱舞势力侵入！！～

科普园地

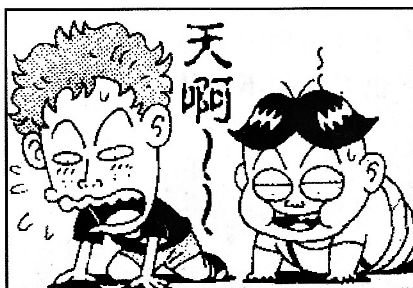
游戏设计讲座(二)

游戏中剧情的进行流向！！



在此公开利用会话以进行事件的流程！！如果你能理解的话那你就可以出师了！





主题 小天天与奥特曼的对话记录

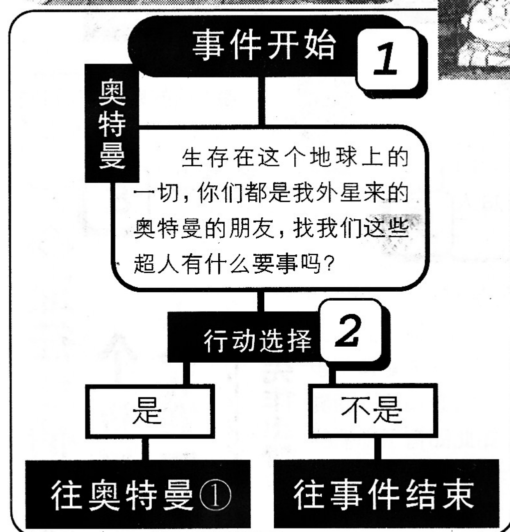
实际以『RPG工具2』来制作游戏！

请注意此处的旗号！

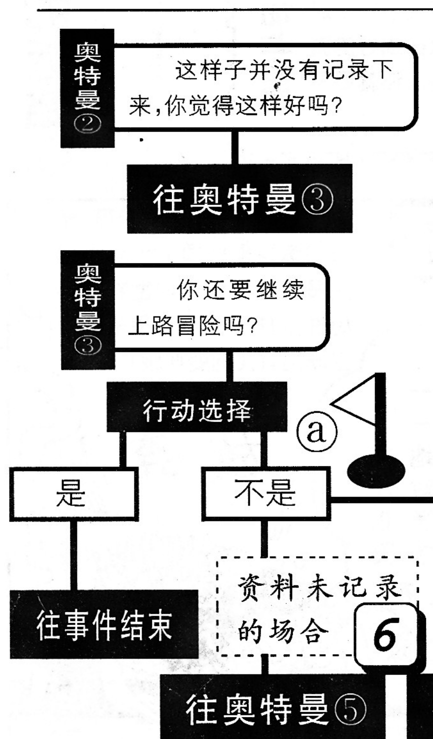
记录资料的表示

在此处的旗号表示为故事之上的分岐点。当通过事件之时，若持有决定性的道具，或是依角色的会话将可能会使故事有新的发展，此处亦即是业界所称的"树立旗标"。

现在来看看天奥两人的对话纪录中所发生的事件，依据编号和箭头符号，你将能看清事件的全貌。



奥特曼①
那么，就请你把事情的经过全都告诉我吧！ 3
行动选择
4 是
不是
往奥特曼②
第二回以后的路径则在此！
记录 ⓐ
往事件结束② ⓑ
奥特曼
已确实记录完成！
往奥特曼③







事件不同时，依场合也有3种不同的会话

1 游戏中断时所出现的画面无论是否记录均可见到。





2 这是继续冒险者所见的画面，接下来就要再度上路了！

3 不记录，但却是继续冒险之时所表示出的画面。

奥特曼⑤：什么？既不要记录而且也休息过了吗？那么，让你的记录回到先前的记录点也可以吗？

ⓑ 行动选择

是 → 往奥特曼③

不是 → 往奥特曼③

事件结束②

奥特曼：不需要吗？大概你们的眼中没有我这个咸蛋超人奥特曼吧！ 9

奥特曼④：哦！我奥特曼一定要竭尽全力将你们的问题加以解决！

往游戏结束

辛苦了！这样一来就又可以上路了！ 7

事件结束

奥特曼：哦！我的弟兄们，咱们一起来帮助地球人来渡过难关吧！ 8

◇通往剧情作家的近路 4个秘技大公开！！◇

1 先作出骨架

所谓骨架，就是游戏中最主要的主题。有了确定的主题之后，才能有不矛盾的作品。关于这一点，必须要一面确认，一面记录下来，如此即有了剧情的基础。

2 修正文章

要写剧情的大纲还不算是困难的事，接下来比较麻烦的是加上血肉，也就是填上会话等故事进行的细节部分。在此可能会出现许多的问题，一定要有所体验才行。

3 加上会话

在此是将2步骤中所写出的“起承转合”的形式加以正式构造化，只要这一点做得好，则大家都可以做成好的流程了。若是不知怎么写的话，那就要再回到1和2才行。

4 注重人与人之间的剧情

具有特殊个性的人物，是游戏具有世界观并且加以有趣化的基础。因此，这就成了重要的一环，将人物加上一层层的关系，这样故事进行才有意思。



▲杰斯汀和小思连垃圾箱都不敢放过，唯恐漏掉什么宝贝。作为游戏设计者，像上图墙边立着的大铁牌子，上面的内容也不得疏忽，多么辛苦！

游戏设计讲座到此圆满结束！多谢捧场！

教训 必须好好练习！

要成为一个剧情作家，充分的练习是必须的！平时也要多看看具有一定世界观的小说，并试试多写各角色的立场和时代的变换哦！



责编：小天天

游戏制作入门(十九)
美工美工,再次LEVEL UP!

文/魔法师



(编者按):魔法师上次交稿时曾被廊主使用最绝妙的沙卡特之TIGER必杀连续技给PERFECT(不是编辑奥氏,满血打赢是也。)了,今次又大老远从清华不惜饿着肚子直奔天坛,说是要交本月的稿子,实则为报上次之仇,顺便嘛,再来两包方便面!因其时间宝贵,又获知编辑部的"SF COLLECTION"里有其最擅长的16人版,便催着众人去练。真是士别三日自当刮目相看!叶大魔法师在"DASH"版中,倚仗着超杀无限好,将手柄乱搓,同样使用独眼泰拳王,将那廊主打得个落花流水,屏幕上好大的一个"PERFECT"!一旁观战的真·PERFECT(即奥氏)再也无法忍受,编辑部脸面何存?!当下夺过廊主手柄,于16人版中与大法师连战五大局中且每战必胜,使叶大法师借口有要事,迅即遁去……(见证人:小天天)

最近聊实际操作的东东太少了,那么这次就再LEVEL UP一回吧。

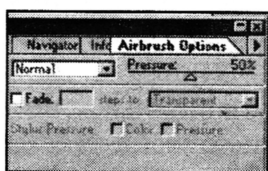
PHOTOSHOP 4.0,想必已是在众多有电脑玩家的WINDOWS95下生存着了吧。今回所LEVEL UP的就是基于PHOTOSHOP的喷绘技巧。依然是以看图说话的形式。

打开PHOTOSHOP,如果你没有修改设置的话,会在屏幕左手看到工具条,看图1,如果没有的话,就点菜单条中WINDOW,选择SHOW TOOLS就可以了,WINDOW下的其他选项就依你所需选择吧。在工具条中那个形如两色铅笔但多了个把手的就是喷枪了,图2。新建张画,喷喷试试,不太好掌握吧。

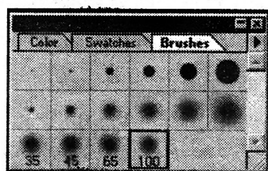

▲图2。喷枪。

▲图1。此即为PHOTOSHOP 4.0主视窗,左侧为"工具条"部分。

先讲讲有关喷枪的参数。双击喷枪的图标,回出现图3



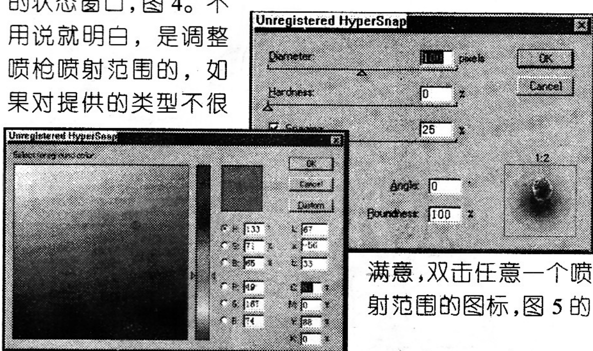
▲图3。"AIR BRUSH",意译应为"皮老虎"吧?



▲图4。喷枪喷到图上的效果可以从中选择。

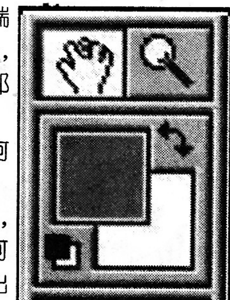
样的状态窗口,注意提头是Airbrush Options。在一般的应用中,不用去调各项参数,较为有用的也就是Pressure,什么意思?自己查字典!根据你的耐力和细心程度来调节吧。而Step to,就是喷绘的目标方向,具体效果试试就知道了。再选出Brush size的状态窗口,图4。不用说就明白,是调整喷枪喷射范围的,如果对提供的类型不很满意,双击任意一个喷射范围的图标,图5的窗口就会出现,任意的去调整吧。什么?怎么选颜色?只要在工具条下端的前景色背景色图标上单击,图6,就有调色板的窗口出现了,图7,那么就选吧。

▼图5。在这里可随意调整喷射效果。



▲图7。在这里你可任意选择颜色。

▼图6。小手和放大镜下面的就是黑白灰"调色板"。



基本上就这些,接下来就是如何操作了。

首先还是要有线描稿,没有办法,在电脑里用鼠标画线几乎是不可能!即使有光笔之类的,想要绘制出



类似纸上的线条，也是很难的。所以想要有好的线条就要扫描。然后就是转化为 RGB COLOR，调整对比度，还记得吧。好了，线描稿处理好了。

上色！上色！用心去想怎样配色，还有细节的装饰，最好有个设计稿，要不然喷坏了想再重喷可就麻烦了。想好了就要先上底色，用小灌筒上纯色，别忘了调整模精值。遵循这样的原则：整体为浅色的区域不用上底色，比如女孩的皮肤，浅色的衣服。而整体为深色的区域要上色，但只能是该区域的最浅色，比如黑色的夹克，底色就要是淡灰色的。

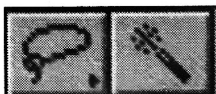
可以开始喷了。对于喷绘来讲，有两点很重要，一是喷绘，二是区域。掌握了这两点，就可以抵挡一阵了。喷绘，就是喷枪的运用，如何实现你想象中的画面，没什么近路可超，只有不断练习才可以 LEVEL UP。而区域，是指每次喷绘的范围，这就要说到真正的喷枪了。真正的喷绘，如果想喷人的手，是要用遮挡膜遮挡住手以外的地方的，然后再喷。然后要喷脸了，就要重新用遮挡膜遮挡住脸以外的地方的。如此循环很是麻烦。而在 PHOTO SHOP 里，我们只要选定手的区域，就可以实行对手的喷绘，比真实的喷绘要好一些的。如何选定所要喷绘的区域，也是件值得耗费脑细胞的事。

第一步，选择喷绘区域。自动的选择！选中工具条上的“魔法杖”，图 8。记注调整模精值。最简单的选择方式，然后就可以在闪动虚线的范围中喷绘了。用自动选择虽然方便，但是缺点很明显：看例子中人物手臂处的衣褶，如果用自动选择，在喷绘时衣褶的阴面和阳面只能按一个部位来喷，是无法喷出阴面的深度和阳面的高光的。所以不要怕麻烦，最好的选择是手工选择，选中工具条上的“绳套”，图 8。试一试，只要按住鼠标键随意画上近似一周，一个柔和的区域就选择好了。按图标右下角的小三角，可以选择是否有自动柔滑。真正实用的不是用鼠标徒手画曲线，而是要按住 ALT 键，然后点鼠标键逐次标点连直线，有很多的直线去形成曲线。这样才能较好的实现意图。

第二步，开始真正的喷绘。该深的阴面就要深，该亮的阳面就要亮，喷绘的优势就是能很好的体现体积感，所以一定要抓住明暗关系。今回举的例子是急急忙忙做的，很粗糙，不过也大致体现了喷绘的基础效果。魔法师比较懒，下回有时间画更好的再说吧。

还有什么要说的吗？好象暂时没有了，还是这句话：多多练习才能 LEVEL UP！好好发挥想象吧。那么，下次再见吧。

魔法师语：如果例子中的乘务员女生有时间的话，请打电话：$ $ ^@ $ % @^-M，哈哈哈哈。

绳套  魔法杖

◀图 8。PHOTOSHOP 里最常用的两个工具。

责编：小天天

一心除妖

战士恶魔

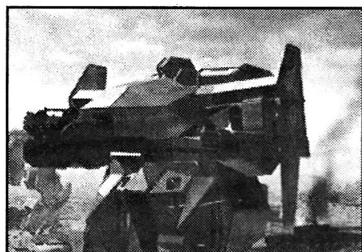
★格兰蒂亚★

梦中期盼 神话再诞

土星上头号 RPG 巨作的发售时间已越来越迫近，这是一款完全可以同 PS"FF7"相媲美的游戏，它拥有令人感动的剧情和宏大至极的场景，远非寻常同类游戏可以比拟，这是全体土星玩家翘首期待的作品，也是 RPG 史上的一座里程碑。

SS　厂商:GAME ARTS(ESP)　类型:RPG
发售日:97年12月18日已完全确定!!







游戏艺术 GAME ARTS

GAME ARTS 是一间以高尖端 **POLYGON** 技术闻名于世的游戏软件厂商，在土星上曾经推出过一代射击名作——"杀戮鹫狮"(武装雄狮，GUN GRIFFON)并赢得了玩家的一致好评，其特别真实、特别紧张、特别复杂、特别流畅的游戏感觉至今无人可望其项背。该游戏那段**精美绝伦**的开场动画彻底使得某些硬件迷"SS 3DCG 不如 PS"的说法破裂。一部高难度全 3D－STG 在 SS 上卖了 17 万是非常了不起的，而 GAME ARTS 目前又在准备向 SS 玩家倾情奉献"**GUN GRIFFON 2**"，的的确确是一个特大好消息！至于"GRANDIA"，那是该社使用自制的 SS 专用 OS 来开发的，后面将向大家介绍。这部 REAL TIME 3D POLYGON (除了人物不是)游戏，里面凝聚着和"GAME 制作"相关各方面最优秀代表的强大力量，一旦释放出来，必将使业界再度震憾！(以前大家所熟悉的 GD－NET 现已更名 ESP！)

艺术游戏

GAME ARTS 在世嘉 MEGA DRIVE 时代就已经开始筹备其新作 RPG 游戏——"GRANDIA"，但由于 MD CD 后来的没落，因此该游戏自然顺沿到 MD 后继机种 SS 上来。由制作开始至今已超过 4 年半，仅此一点，当大家将来玩此游戏的时候，必定会有一种"果然是经过长久酝酿的超级超大作"之感，这种感觉在你第一眼看到此游戏时就会牢牢地固定在你的头脑中。"FF7"是一种类型的经典，但没有绝对完美无缺的东西。尽管风格有所不同，尽管"GRANDIA"(或者是"樱大战 2")也许达不到"FF7"的那种销售业绩，但经典是永远不会被玩家忘记的。无论是哪个机种的玩家，如果曾经体验过"GRANDIA"试玩版的话，相信不会对上面的话存在异议吧！

名厂出品，信心保证！

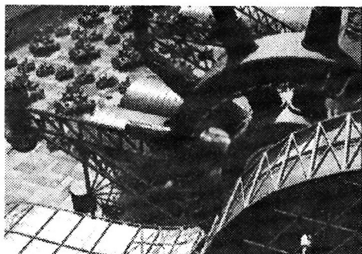




一定要看看以原版游戏规模制作的体验版

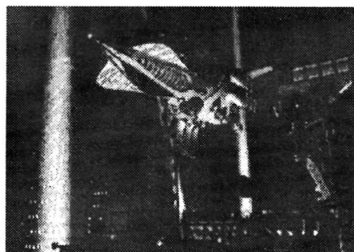
世界观

"GRANDIA"的一个重要的特征乃是其精密的世界观设定，它可以使玩家忘记在玩游戏，而完全投入到"产业大革命"当中去，这是一部冒险活剧。游戏不同地点之文化，从背景上即可一目了然；科技进步的设定是自欧洲发明蒸汽机械以来，到"大航海时代"结束，人们仍在对外部的世界进行着艰辛的探索，而本游戏主的角亦加入到其中来。



冒险世界中有着不同的敌人存在，被称为加拉鲁的军队是主然们的最大阻力，他们是由名为 JOULE 的财阀所创建，并向各地扩展其势力，但目的不明，只有一点很明确——他们对于发掘古代文明表现出了份外的热心。

距那时上万年的，被称为高度繁荣的光之翼文明，被加拉鲁军队所发掘，遗迹也落于其手中，而目的毫无疑问是为了将那远古的光之翼文明，再次引入于还是刚刚起步的产业革命时代……

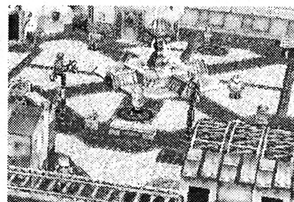


▲游戏的动画是为了更好地说明游戏，深刻的游戏如能配上能够"说明问题"的 MOVIE，就再美妙不过了，某些游戏一味地追求"高品味"的动画，质素不低，内涵不高，就不能说是成功。

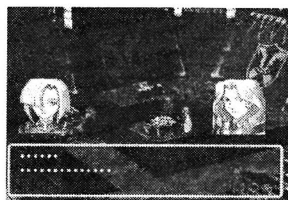
NO.1 体验试玩

在此玩家可以使视点做 360 度自由的变化，无边无际般的来回走动。好了，不管怎样，我们就来体验一下全新感觉的机能——有些像真三维的“仙剑”哟！

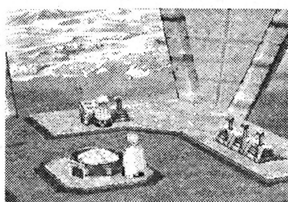




帕姆之街



在飞艇中小睡一番后醒来的独眼中年男人眼前，有两位军人的身影。其中一位是这中年男子的儿子缪廉大佐，而另一位在其身旁的小女则是林中尉。由于这两位都是巴鲁将军的心腹，因此巴鲁将军便向他们说明在关沙鲁特遗迹的发掘，以及其他相关的军事计划，体验版“帕姆之街”便是从这展示画面之后开始——就快着陆了。



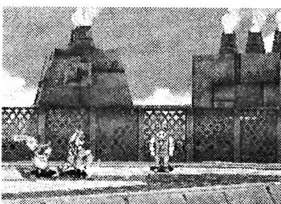
由于是体验版，因此只能进行原版帕姆之街的一半左右。现在我们就来介绍在帕姆之街中，杰斯汀与小思找宝物的情形。

在这里，有些房子是不能进去的，也有些地方有某种程度地限制角色蹲下、攀登等行动。但即使如此，能够体验在地图中到处移动，仍十分刺激，而且 360 度视点移动感觉很是新鲜。**另外，在完成版中将追加显示地图上所有人位置的机能。**

①杰斯汀与嘉兹的决斗！



在“铿锵”一声中，杰斯汀被人家狠狠地丢了出来，他似乎因为在人家的仓库中乱搜一通才被丢出来的。不过，杰斯汀并不会因此而放弃。因为如果在日落前找不到 4 项宝物的话，小思将被嘉兹给带走，而且还会被迫成为他的妻子。为了不让小思被街上最调皮的小孩嘉兹掳走，杰斯汀必须找出宝物才行！！虽然杰斯汀说：“要成为宝藏猎人，那就得赌上男人的气魄和冒险者的精神才行。”不过，他所说的这两个被当作赌注的对象，小思似乎全都没有！首先，第一个宝物“传说铠甲”虽是由小思自己发现的，但其他三个究竟在哪里？为了找齐 4 个宝物，2 人便向帕姆之街走去。



在街道上漫无目的地到处走走虽然感觉还算不错，但由于这是 RPG 游戏，因此在与嘉兹说话之后，便可以得到非常有用的情报。嘉兹提供的睛报，虽然非常地详细，很容易令人了解，但是随着视点的转换，有时候还是会漏掉宝物，要十分注意，毕竟要找出4 件宝物并非易事。



▲为了获得宝物的情报，也许会被人称为“第三流”的冒险家，但不要紧，在听得到海鸥声音的地方大概找得到线索。

②在街上到处走走看看——



虽说主角是个寻宝的人，既使找不到宝物，但要是能与街上的人们说说话，或者到各个场所打听一下消息，也也能够享受到游戏中所存在的乐趣，或许能打探到一意外的消息喔！比如和小海欧对对话呀！

③找出剩下的三个宝物——

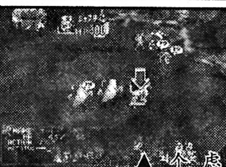
“精灵之剑”果然就是藏在嘉兹家中的宝箱中，嘉兹还真没吹牛。下面就只有两个宝物是“光之盾牌”和“勇者之剑”需要去寻找。在此顺便提一下，“传说之铠甲”必须要从“污秽的停机坪”来加以寻找。如果你能将它们都找齐，那就再去桥那边看看那三个坏小子让不让你通过这个“帕姆之街”？还有麻烦吗？





火山迷宫

NO.2 体验试玩



▲魔法分为初、中、高三个等级，使用时也要考虑到其属性和威力。



在迷宫内人物间的对话也多起来了。

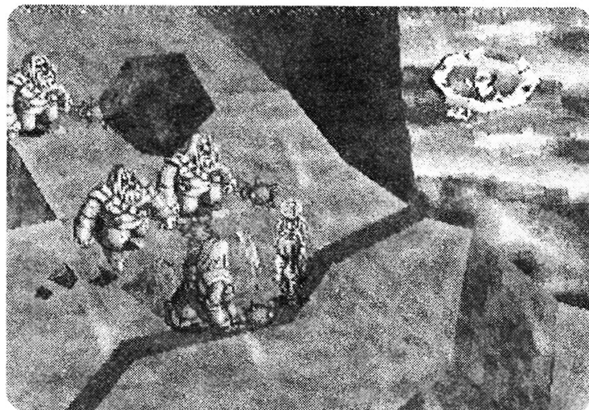
如果你能顺利通过帕姆之街的话，接下来就可以到火山为宫来逛逛了。本次体验版所收录的该部分内容，与成品版倒是完全相同的。由于火山迷宫是由两层所构成，因此玩家可深刻感受到火山的感觉及战斗的气氛。将滚烫的熔岩、徘徊在山里的猛兽以及陷阱等缩放在并不宽敞的迷宫范围内，反而更能让人感受到紧凑的游戏内容。然而，由于体验版的目的，只是要让玩家们感受一下战斗的感觉及游戏气氛，所以希望游戏难度上与体验版有所差异（就是说体验版的难度还不够?），希望玩家们能够了解其中的差别。另外要告诉各位的是，在这次的体验版中，非战斗时将无法使用魔法及道具，因此玩家必须常常注意主角残存的 HP 值。还有，在体验版中 MP 值也不会回复，所以玩家们要留意自己的级值才行。

充满迷团的战斗系统，终于曝光啦！

▼这几位来势汹汹，吓得小朋友不敢动。

"REAL TIME BATTLE"战斗系统 (ULTIMATE ACTION BATTLE SYSTEM)

即时战斗系统 **必胜**讲座





▲经常要查看此值，以防角色死亡，必要时草药恢复。

▶小思头上的神奇"普伊"似乎正准备进攻那位兄台。

▼此即为IP表，敌我攻击顺序就由它决定，一目了然。

▼全体作战实行之——安全第一

游戏操作方法

手柄之	菜单画面	场景画面，战斗画面
方向键	菜单选择	角色、光标之移动，指令与目标之选择
A 键	——	——，观看指令(与方向键同时按下)
B 键	——	疾跑(与方向键同按)和解除指令，取消指令和解除作战
C 键	决定	决定指令、与人对话，决定指令
L 键	——	场景地图回转、SP之表示，技、魔法视窗之切换
R 键	——	场景地图回转、MP之表示，技、魔法视窗之切换

HP = HIT POINT	MP = MAGIC POINT
SP = SPECIAL POINT	IPG = INITIATIVE POINT GAUGE

单就崭新的战斗系统来说，随着玩家的不同，战斗方式也就会千差万别。本游戏中战斗的乐趣在于，玩家必须掌握住瞬时万变的战斗状况，来下达最适当的指令。因此玩家在下指令前，一定要先看敌方角色头上所显示的各种符号。"！？"是表示立刻就要轮到行动的角色，"集光"则表示准备展开特殊攻击的角色，我方以蓝色表示，而怪兽MONSTER则以黄色表示。其他如"汗"是表示攻击失败的角色。玩家必须先在这些符号当中，找出对我方危害度较高的角色。想要能够精确而仔细地了解敌人的动态，可在等待下指令之时，选"查看"，并且按A键及方向键即可。还有，在考量敌我距离时，不单要用"组合技"考虑敌人直接攻击，也要考虑到是否会遭到魔法攻击之后，再决定行动。虽然很麻烦，但要是能习惯把握好状况随机应变，就不会有什么问题了。

格兰蒂亚之战斗系统特点

战斗系统采用指令输入方式，其特征为以输入指令与角色实际动作的时间差异作设定，使角色的攻击有着强烈的格斗游戏中的"CANCEL"指令技巧，令RPG游戏中存有动作性和高速的作战系统，配合攻击系和回复系两种魔法，加强战斗中的战略要素。



△放大镜在此。

◀用这个来选择"放大"对象。

▼小思通过放大镜正在"查看"敌人对我方的攻击情报。

▼当前即将发动攻击的家伙！还挺高兴！



▶"大剑"左面的小剑是组合技选项，其攻击速度加快，威力变小。

◀大剑是"奋力一击"，它右面是"防御"盾牌。



▶地图状的是作战指令选择，分"个人"和"全体"攻击，里面有还有"狂喜乱舞"和未知打法。

◀草药瓶右面的是"特技魔法"选项。

熟知战斗指令，有利于战斗的进展

前页而虽曾说到："掌握状况，下最适当的指令…"，但实际在下指令时，却往往感到不知如何是好！此时，玩家必须先注意自己与敌人的距离及攻击时间。若我方在攻击之前就先遭到敌方攻击的话，此时与其使用咏唱时间较长的魔法攻击，不如使用防御来反击，这样才能将损伤减至最低。还有若敌人使用特殊攻击的话，我们则可利用敌人咏唱时间的空隙，全力攻击并将其歼灭，而且可以取消敌方的攻击。另外，想与同伴进行连携攻击时，可采取要人使用强力魔法攻击，另一人使用防御技等来牵制敌人。无论如何自己一定要先熟知各个指令的特征，才能够百战百胜！



▶在战斗中一定要注意使用"防御"和"回避"指令，这是战术的一种，往往能更有效地杀灭敌人。

指令特点总结

"奋力一击"会比一般的武器有更大的杀伤力。攻击力会提升，此外最大的好处是使受伤的敌人，其下步行动无缘无故的取消掉。相应的使用本指令的角色，行动速度会变慢，也就是说他受到攻击的机会也将增多，因此它有利有弊。

选用"防御"时可使受到的损伤减至1/3；"回避"则是可在数个回避场所中选一个地方躲避的系统，在防御技来不及使用时可用此指令。

想从战斗中脱离的话还可用"逃跑"指令。但要是被许多的猛兽包围，或遇到速度快的敌人时，则较难逃脱成功。那么在何种场合下会使你脱离占线呢，摇起白旗试试吧……

"特技"和"魔法"虽然被放在一起，但技是消耗SP，而魔法却是消耗"魔法点"。两者都是描准范围内的单一敌人，接着再给予敌方全体各种不同的影响。特殊技大都是速度快而攻击力强，但若一直使用的话，则SP会很快消耗光而无法使用。对突然而来的攻击，则采取紧急回避较好。SP在使用防御技或重剑时，受攻击体力减损时，会稍稍回复。魔法则可分为初、中、高三等级。使用高等级的魔法虽杀伤力强，但MP消耗较多且咏唱时间也会变长，要靠其他伙伴来保护，以获得充分时间施法。本来MP可用道具来回复，但在这次的"体验版"中并不能办到，要常常注意MP值的残存量，并要谨慎地使用，魔法的切换则可用LR钮来进行。

高级技能系统到底是什么?

在体验版的迷宫里，有一点让人难以明了的是，之前在游戏中的武器更换以及利用特殊道具就可学到魔法属性的技能，使得玩家可以自由地利用道具让角色成长。

这就是所谓的"高级技能系统"。譬如：装备"短剑"时的移动力会比"刀剑"时快(质量轻了嘛！)、"流星锤"可使HP值变到最大、"斧"可大增加攻击力。还有在街上得到的"魔法之卵"，要是拿到特定的场所，就可学到各种不同属性的魔法。属性除地、水、火、风等单属性魔法外，尚有爆裂(火+地)、森林(地+水)、吹雪(水+风)、闪电(风+火)等8种复合属性魔法。某个角色要学得某种属性的魔法，均可由玩家自己来决定。

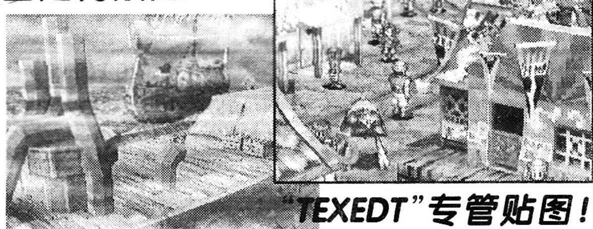
"GRANDIA"的音乐

在帕姆之街自由自在地行走，耳边是熟悉的苏格兰风笛那独特的、悠闲的声音——时而来一阵军鼓，实在是太令人感动了！我们注意到，"格兰蒂亚"的BGM风格多种多样，完全没有局限于"庞大"交响弦乐，而且在乐器的搭配上是古今结合，不但有各国传统乐器，更有当今不可或缺的电子合成器在其中烘托气氛，令人大饱耳福，这大概是由于本游戏的冒险世界"无限大"所必须的吧！土星32路PCM则完全表现出了各种乐器合奏时的丰富层次感。虽然说"卢卡斯天行者"是本游戏音乐部分的负责，但玩家绝不会因为此大名才为之捧场，而是发自内心——以超过好莱坞的特大制作手笔(其配音都是日本著名声优)完成的游戏"格兰蒂亚"，绝对是不容错过！相信我，没错的！



"GRANDIA"开发工具的秘密

固定背景是"KENZO"!



"TEXEDT"专管贴图!

这里不提那150人以上的制作群以及其中的名人，还是看看"GRANDIA"的专用开发工具吧！既然是"专用，。该OS系由GAME ARTS自行设计制作，目的当然是为了保证游戏的画面效果，总体上说它分为"***KENZO***"、"***G CAD***"和"***TXTEDT***"三个相关子系统。

土星出道三年多来，其3D机能真可说是"饱受恶评"，PS则是"好评不断"，真让人产生SS似乎就没有三维机能而PS就达到了"工作站"、"N64也不过如此"之类的怪念头。小天天始终认为同级别机种不会占对手太大的便宜，PS上的诸多三维游戏就都比土星的好玩吗？与其说PS是3D强大战胜SS还不如说是因为史克威尔一支奇葩造成的。

机种都有制约因素。N64又如何？卡带。那么PS、SS就更不用说了。"GRANDIA"的开发系统使土星的双CPU、7DSP尽量都能够发挥出各自最大效益。但完全用足是不太可能的，如果成立的话，那SS的POLYGON能力就完全可以压倒PS了。"GRANDIA"要求土星4～5个DSP独立工作，因此PS如果要移植并不存在任何困难。但是SS上的许多个性化的游戏在PS上就玩不到，"GRANDIA"也在其中。

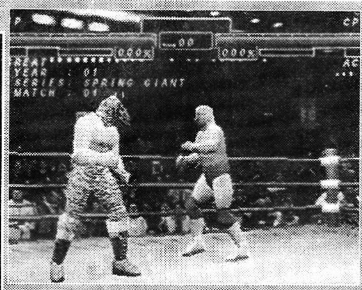
责编：天师

全日本职业摔跤 Featuring Virtua

专业格斗 精彩异常

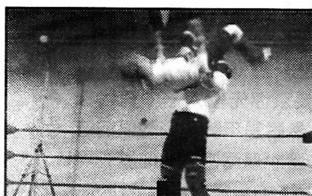
三维格斗恐怕是最能反映次世代机魅力的游戏类型了，但是“摔跤”游戏似乎还不多见，以前曾经推出过“K1格斗技”，还有PS上的“斗魂列传”系列，都有些类似“WWF”，这次世嘉与全日本摔跤联盟携手，专门为土星开发了一款以“摔跤”为题材的FTG，倍受注目。

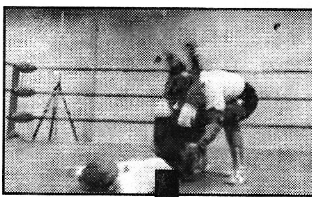
SS	厂商:SEGA	类型:3D—FTG(SPG)
	发售日:97年10月23日	

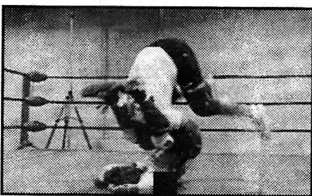


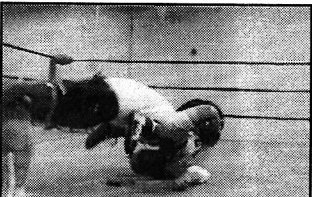
又一款秒间60帧的格斗巨作于土星上诞生！！











世嘉公司土星事业部长冈村秀树先生曾经两次提及：“SS的软件能够让玩家感到很充实！”其中一次是在今年夏天，而秋季他则再度阐明此论断。在PS自从史氏加盟后而态度强硬之关键时刻，某些SS玩家似乎再不能承受些许压力。事实上，土星的生命力是极其顽强的，尽管它有“街机迷伴侣”的“嫌疑”。目前SS正以全面满足各种类型的玩家为奋斗目标，虽然在销量上负于对手，但在软件的种类和质量上SS绝不允许稍逊PS半筹。毕竟史氏不是游戏界的太上皇。

在今年圣诞节前后，一大批超劲作品将于SS上隆重登场，而这款“全日本摔跤”将作为开路急先锋打响此战役的第一炮！祝SS好运！



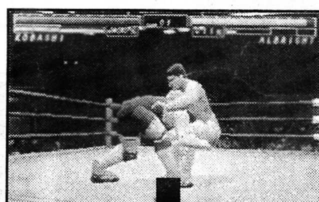
特级炸裂

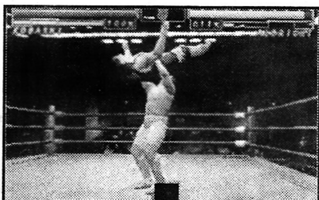


几乎所有新的3D格斗游戏都已注意到“真实”二字的重要性，所以它们都不约而同的将目光转向了“MOTION CAPTURE”这项技术，以期使游戏中人物的动作能够和真人“表演”的一模一样，包括知名度较高的“铁拳3”。“全日本摔跤”也是如此，只是它表演的成分降低到零，与一般“动作捕捉”技术的区别在于：

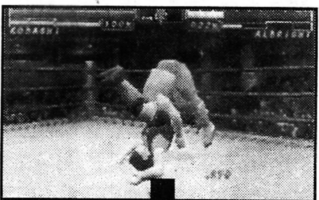
1. 场地大，不是在一小块垫子上由两个身上缠绕着许多根导线的人滚来滚去，而是在真正的摔跤场上进行“捕捉”，动作真实度大幅上升。

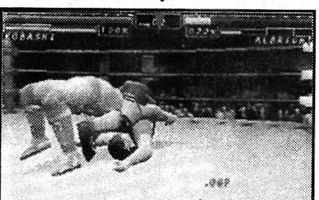
2. 人物特别专业，乃是由地地道道的日本职业摔跤联盟各优秀选手和一部分海外兵团的选手共同组成，是真正意义的“摔跤”动作捕捉，绝不是为了捕捉而“捕捉”。因为这游戏是给“摔盟”的一份大礼嘛！当然也是给全体喜爱3D格斗的土星玩家的礼物！







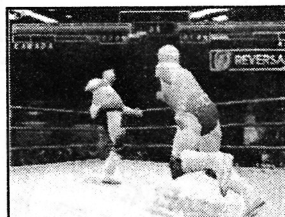




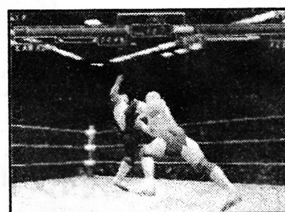
时逢日本职业摔跤联盟创立25周年，在它的旗下有许多威猛的战士，如“桔红色冲刺”小桥健太选手，“危险老K”川田利明选手，“超世代军旗舰之舵手”三泽光晴选手等等，他们每个人都有属于自己的一套得意技法，非常令人恐惧。如前页图片就是小桥的“强力大炸弹”全过程，而这套绝技如果各位肯用心练习的话，相信也能具备一定的威力。同时我们可以看到，SS完全将人物技巧忠实地再现。

而在此必须要提到的是目前正担任日本“摔盟”会长的，被称为世界之巨人的前职业世界摔跤总冠军马场御大先生！他此次也作为贵宾隆重场，以1/60秒的超高速向玩家展示其极度炸裂，惊异世人的独门绝技——脑天唐竹割！！

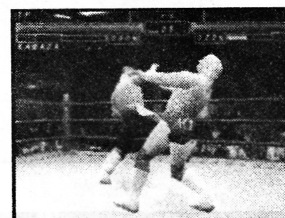
土星携最新CG技术，辅以光源处理来向玩家重现各好手300种以上的摔跤技，真是令人兴奋！顺便提一句，此款游戏的幕后监修是日本世嘉公司的AM第2研究开发部，请大家对游戏操作感放心。



危险老K之



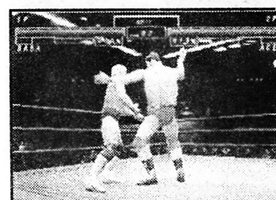
颜面蹴！

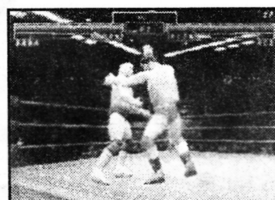


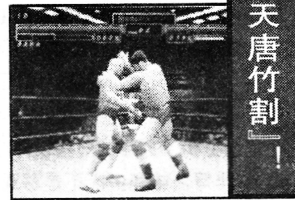




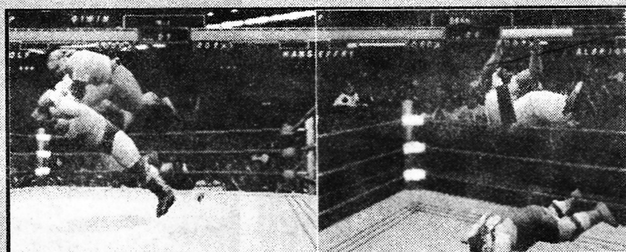
马场御大之『脑天唐竹割』！







鬼神嚎来



双神降临

对于这两位，不会有玩家陌生吧？上次在“FIGHTERS MEGAMIX”中他们已有新技被追加，但那只是一小部分，而这次，将对其大幅强化“VF3”中的各种技巧，请玩家留意。

警告：危险存在，安全第一！

当你进入游戏时，“FETURING MODE”会要求你先输入一个有代表性的大名，然后是年龄和经验值的选择，经过一番心理问答后，你就有可能成为“摔盟”的一名合格的战士了，后面会给你安排比赛日程，使你向“3冠王”的目标迈进！

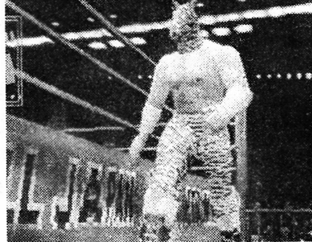
然而，事情远没有那么简单，比赛是极其残酷的，从图中大家便可看出。游戏时，当画面一瞬变暗，你变成“骨头先生”——头、左右腕、腰、左右膝等骨关节各自以红色打击度表示“怪我”时，很不幸，**你受伤了！！！**达2处受伤裁判即强行中止比赛，你得去治疗——搞不好你还得“出盟”呢！因此要好好练习摔技去争取胜利啊！！！

增加游戏的真实感和紧张感有多种手段——强化入场式

本游戏在细节方面比较强调的是各选手即将登场前的那几分钟，在游戏中这也许仅仅几秒钟吧，就是从台下到台上，战士们入场时的英姿。请大家看看这几幅图片，选手们都很高兴的样子，自信心十足，而玩家就十分紧张，好象亲临赛场观看比赛一样，这种感觉大家一定有过。究竟他们在强敌出手前都在想些什么呢？酷！！









责编：史帅

J联盟 职业球会的创造 2

进军足坛 实现梦想

自从去年2月发售前作以来，“足球经营+育成模拟”这种新类型的游戏受到了许多玩家的热烈支持，在国内也有相当多的拥趸。此次世嘉推出续作，游戏的趣味性能否再有所进步以给玩家带来惊喜，本期就向大家作一介绍。

SS 厂商：SEGA 类型：SPG+SLG 发售日：97年11月20日



SATURN 首屈一指的“耐久软件”之魅力是？

整体来讲，运动类游戏由于有动作性，因此免不了会有许多复杂的操作，足球游戏尤为如此，球员其实能够做出各种真实的动作，而玩家就不一定能全部使出。不过在去年此类游戏做了一项突破，即是往另一个方向加入了“模拟”要素。

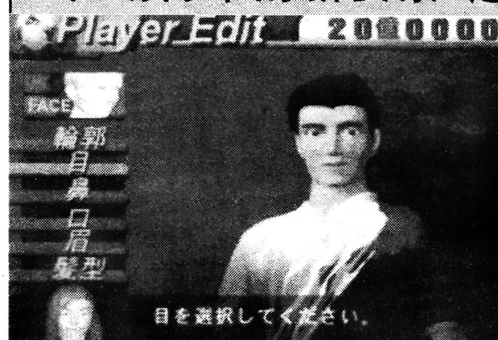
玩家于游戏中可在自己所居住的城镇上，设立理想的足球队伍，然后培养选手并网络更强力的选手……等等。而比赛时没有动作性，是以比赛开始前和中场休息决定阵形排列与作战方针。在40年经营期间，制作强力球队的这种新感觉游戏性，使众多玩家们都一致叫好。此外也可以利用密码来进行对战，故颇受玩家的热烈欢迎。

▼对于选手的赛前调整动作，若有不满时，应尽快的再做布署。



▲为了要编成强力的队伍，观察每个人的个性是非常重要的一个步骤。

在期待中的新要素“选手编辑”中让自己的分身活跃！



◀从眼睛、鼻子、乃至整个脸部的轮廓，全部都可由自己来操作完成。当然其过程中，也可制作出类似自己脸型的分身喔！

这部游戏原定是在10月2日发售，后又延期。现基本可以肯定的是它彻底改良了前作中的各种缺点，并加入了数种新要素。

而特别值得注意的是，本次导入的新要素之一“选手编辑”。在这里玩家可于自己经营的球队里，制作出来独特的选手，而且也能培育出自己的分身喔！然后可以在联赛中让自己的分身活跃，并取个“外号”，认真踏实地去参赛，踢场漂亮的足球。另外，本作也加入了“球场”这项新指令，使得游戏内容更显丰富。

CHECK1 若能加入“城镇制作”的乐趣……

在“2”中也加入了崭新的要素“球场”指令。在这项指令中，玩家可直接的建造选手村与各种设施，而且也可听听当地居民的各种意见反应。此外，对于紧临该地域的城镇，也可对其发展有所贡献。

它与实际上的J联盟之受欢迎度是一样的，在游戏中也会有因人而产生的影响发生，例如若能与该地居民相处融洽，那么对球队的营运也有莫大的助益。此外，也可举办明星选手选拔，让当地居民进行投票，看看哪几位选手较受欢迎，便可安排他们当先发选手。还有随着游戏的进行，城镇上的人口也会慢慢的增加，藉以繁荣该地区。

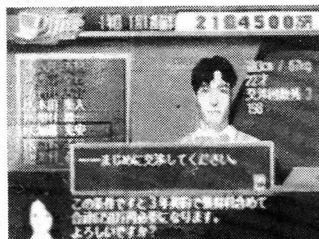


▲听说还有许多神秘的球场，而且据说在本作也可与该地域的人们变成好朋友喔！

次世代天空

CHECK2 "选手编辑"模式是本作最大的乐趣

在前作中物色好选手，或是获得新人，以及可和假设的日本人、假设的外国人做朋友等，就只能使用原本设定的名字而已，而自己却无法取名字。不过在"2"中，可依自己的喜好，来制作选手的脸孔，此外名字或是出生地、血型、性格出都能进行编辑喔！再有假如你觉得普通名字不怎么显眼，你也可以为自己取个绰号呢！例如"球场上的贵公子"这种特定称谓，本作可都给大家准备好了，挑选一个你中意的吧！



◀选手的出身地对球员也会产生影响，所以最好从盛行足球的地方来网络人才。



游戏的流程

开始时先选择自己的球队属地，并建造选手村，在良好的环境里培育选手，再以最佳的状态参与比赛……这些游戏流程，可说是与前作大同小异。不过值得一提的是，本作中的细部方面都加入了许多崭新的要素，因此大家可于下面对开发者的访谈中了解到其开发状况。

1 选择自己的原籍属地

首先要选出自己的球队属地，然后设立自己的球队。而"2"中可选择的地域，比前作增加了许多，而且地域也非常细微。至于到底有多少数目，虽无确定数目，但总之是可任君挑选。



▲可选择的所属地区非常详细，上图即为东京第23行政区。

本作中将有更多的城镇可供选择！

本作的都市比前作增加，不过其数目有多少并不清楚，但少说也有1000个吧！（※前作609个都市）由于前作都市数目较少，我们居然收到了几张玩家所寄来的明信片，上面写着"怎么没有我居住的都市呢？"（笑）不过这个问题在本作应该不会发生了。

2 在选手村中培育选手

在选手村，可做选手的管理与培育，同是也能进行设施的增建改建等事宜。



3 赛程计划管理

主要是进行比赛的规划，在季节中是沿袭J联盟赛程来展开对战的。



4 马上展开比赛吧！！

在比赛中，自己是无法使选手们动作的，因此若要踢场好球赛，对于球员间的默契，以及查看疲劳的选手，并给予适当休息与调养，都是非常重要的。



比赛时，是抓住速度的要点来进行的。因此在本作中，我们尽量的朝制作在玩家们所想看到的足球赛实况来制作。并尽可能朝向可让玩家们不致产生厌倦感的比赛实况来制作，希望大家都能喜欢。

游戏的最大卖点是？

基本上就是可以使自己的分身活跃于J联盟的舞台上吧！因为只有培育选手来进行比赛，而自己却无法在日本足球界扬名一下，稍嫌有点遗憾。所以在此，玩家可用这个"选手编辑"来使自己也有如亲临球场那般，继而移入感情进去，充分体会游戏中的乐趣。

球员性格的影响

在这方面基本上是没有制作出来。因为我们认为玩家的培育方法才是最重要的，而且也稍微有点儿运气在里面的感觉。另外，性格若是攻击性则属于前锋，而若是守备性则适合中卫，或许就是这种型态也说不定。当然，实际的情况还请玩家自己玩玩看吧！

实况方面如表现？

其实在本作中，我们又重新调整了动作捕捉这种新的摄影方式，并预定加入许多在前作中所没有的各种新式动作，细微的操作系统也比以前更为亲切。而配音方面则是邀请了几位著名的体育节目播音员来担任，分别负责实况和解说，临场感满点！

秘书小姐的智慧

在前作中的秘书小姐只有一位，本作则增加至3位。而每位秘书小姐的能力都完全相同，在游戏开始时就要选定，玩家作为球会经营者要与秘书合作几十年，所以必须要按照各人不同的长处来选择。



◀签约时选手会主动向玩家提出某种程度的契约年数，可是最终的决定权还是控制在玩家的手中（1～5年）。至于薪金，玩家可依据对方的反应来交涉，但机会只有3次，谈判破裂则丧失。



◀选手评价点。



▲秘书办事能力高的代价是特别能花钱。

送给前作游戏迷与新玩家的"2"之热战！

责编：天师

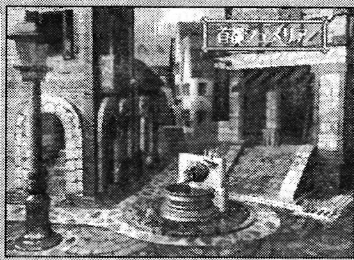
汪达尔之心

~失落的古代文明~

战略名作 改良出演

曾以绚丽的画面、咄咄逼人的战斗场景以及原创性的魔法特技在PS上获极大好评的“汪达尔之心”,如今也要在土星上登场了!由于去年《汪达尔之心》在PS上发售时本刊未能登出详细的介绍,所以借此机会我们将刊出游戏的移植情况和隐藏宝物发现方法。最后衷心地希望柯那米能更好的把这份乐趣带给土星玩家。

SS 厂商:KONAMI 类型:S·RPG 发售日:97·11·27



惊心动魄的战斗将在土星上再现……

正如朋友们预想的那样,土星版的《汪达尔之心》的确增加了原创要素,当然精美的CG画面是必不可少的,除此以外,在魔法和职业方面也加入了新的种类(下文的职业问题简述是针对PS的,不过笔者认为土星上的职业变动不会太大),至于操作方法和一些细部也将有所改善。

然而,移植土星的工作也并非一帆风顺。开发公司中担任制作的福井博幸曾这样说:“不得不承认SS在3D、POLYGON的表现上确有不足,移植工作中会出现一些这样的问题,不知PS版中的战斗气氛能否完全保留,这多少有些令人不安吧!”

到底在土星上登场的《汪达尔之心》将表现如何呢?让我们拭目以待吧!



◀这幅地图也是PS版所没有的,它所显示的是“汪达尔”世界的全貌吗?





◀▲新的CG画面到底加在游戏的哪一部分呢?另外,CG画面的长短和质量又如何呢?

战斗中要充分地考虑地型变化

一提到这款游戏最大的特征,相信各位一定会立刻想到具有高低差的真实3D战斗地图了。由于根据角色所站的位置高度不同而有有利的战斗及不利的战斗之差异,所以各位玩家在游戏中将可以展开一场极具深度的战斗。

▶视点可以做360度的自由切换。在战斗之前必须仔细地确认地形的分布状况哦!

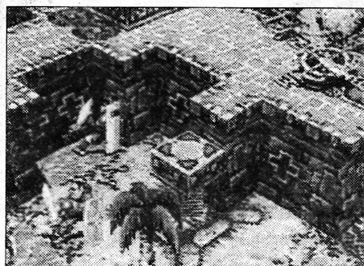


学会巧妙地利用各种机关

在《汪达尔之心》的战场上经常会出现各种各样的机关,比如升降机、桥梁开关、甚至还有巨大的滚石,这无疑使游戏的趣味性大大提升,同时也造就了《汪达尔之心》的特有风格。

在战斗中你千万不要乎视它们的威力,假设你的部队全部集中在吊桥上,而旁边的开关就极有可能控制着桥梁的升降。可以想象如果敌人踩动了开关将出现什么样的后果……

因此在战略布属上一定要尤为注意开关的位置和作用。另外,踩动开关要利用“探索”的指令。



▲这就是有升降机的战场,如果图片的清晰情况不够理想请读者原谅。

PS 版的职业简述，相信在移植土星后也不会有过大变动

如果等级到 10、20 时，就能够转换职业。除此之外，还有凌驾各种属性之上的究极职业(下文未做介绍)。当角色进行冒险时，将有许多机会能够转换职业，所以如能了解职业特性，就可发挥出更强的威力。

高等战士(属性战)——白银骑士(属性战)

高等战士或是白银骑士，都是主人公专用的特殊职业。除了攻击力与防御力完全不逊于一般战士外，还能够使用魔法，而且从高等战士转换职业成为白银骑士时，攻击力或是 HP 也会大幅提升。

战士(属性战)——骑士(属性)
**　　　　　　　——铠甲战士(属性甲)**

从战士可以转换职业成为骑士与铠甲战士。铠甲战士因为是“甲”的属性，所以攻防都比骑士要高，不过机动力和魔防均较差。

弓箭手(属性弓)——强弩手(属性弓)
**　　　　　　　　——飞翼骑士(属性飞)**

使用弓箭进行间接攻击的类型，在本作中的威力相当之强。

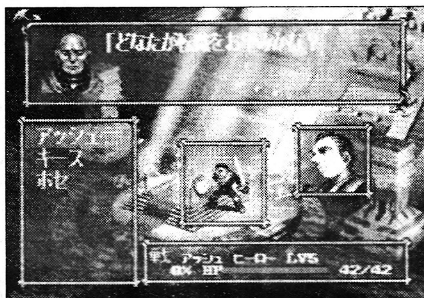
强弩手的攻击范围比弓箭手广，能够攻击 7 格范围的敌人。至于飞翼骑士的武器，会从弓箭转变成为骑枪，最好利用他寻找隐藏的道具。

法士(属性魔)——巫术师(属性魔)
**　　　　　　　——僧侣(属性武)**

从法士可以转换职业成为巫术师与僧侣。由于巫术师也会继承“魔”的属性，所以具有比法士更强的魔力。如果法士转职成为僧侣，那么其攻防能力将有明显提升，而且还能够运用强力的魔法，所以将是“全方位”的角色，并可在战斗中一举出击。

救护士(属性圣)——主教(属性圣)
**　　　　　　　　——僧侣(属性武)**

擅长使用回复魔法的救护士，能转职成为主教与僧侣。主教可说是救护士的威力提升型。主教的攻防能力略高于巫术士。

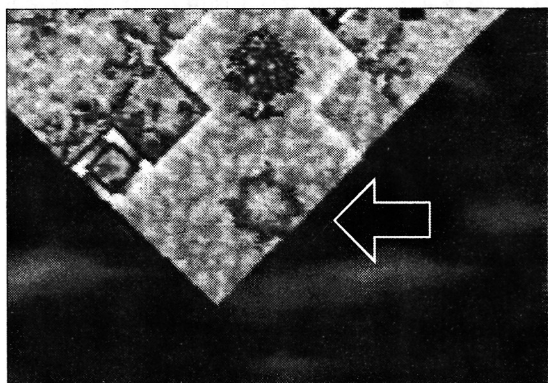


◀转职道场中有关于究极职业的古代传说，有兴趣的朋友们可以翻议一下。

有关隐藏道具的找寻方法

这大概是玩家们最关心的问题了吧！不错，现在战略游戏的交点多集中在隐藏道具的获取和究极职业的出现。在《汪达尔之心》中这两点恰恰有着紧密的联系。

于战场上出现的隐藏道具多集中在有特殊标记的地面上，如图。有兴趣的玩家可以尽可能的多试着寻找，当发现几次隐藏道具后，自然会感到制作者对隐藏地点安排的大致思路，剩下的就要靠玩家自身的信心和耐心了。

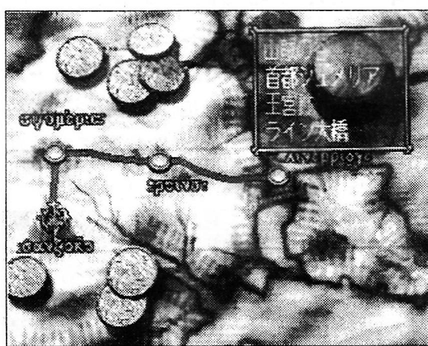


▲注意箭头所指的地域，这只特殊地型中的一种，至于其它的就要靠玩家自己寻找了。

值得注意的是，在本作中发现隐藏道具并非简单地将我方角色移动至道具藏匿地点待机，而是要在藏匿地点选择指令“探索”。

另外，《汪达尔之心》中的隐藏道具出现率也相当之高(至少 PS 版是这样的)，可以说几乎每个战场均有，而且战场上一般都有二、三种隐藏道具。

在隐藏道具中最引人注目的就要数“转职道场的圣键”了，拥有它就可以进入转职道场进行试炼，从而取得“不可思议的结晶”。但是，取得圣键也并非听起来那么单纯，比如：有时要接受酒馆中某人的嘱托，在战场上找到某物，再将此物交给酒馆中的客人换取圣键。总之一句话，要想把《汪达尔之心》的秘密彻底曝光决非易事！



◀战斗结束或情报收集齐全后就可以向新的地方移动了。

责编：PERFECT

●《97增刊》11月15日将在全国各地同时上市发行。这本书是编辑部今年最大的重头戏，可以说是小编们呕心沥血，悬命之作。内容上摆脱以往的俗套，立求出奇、出新。价格上说"跳楼价"是落了俗套，但货真价实，无一页广告是真。别的增刊做低价，可以靠广告，靠光盘找回，"堤外损失堤内补"。但这本增刊是实打实，硬碰硬的"拼命三郎"。这本"增刊"是否超值，是否精彩，是否切合读者口味，希望大家拿到书后，写来意见，无论批评建议我们将择要发表。近来，一些海外的游戏公司希望杂志社能在推介游戏周边产品方面做些力所能及的工作。这本"增刊"用相当篇幅介绍了国外丰富多彩的周边产品，也是一种尝试。如果玩友们喜欢，我们再真刀真枪地干。

●新的信箱已下来，以后和编辑部联系(包括写信、汇款)，请写："北京6129信箱编辑部(或发行部)收"即可，邮编仍为100061

●《世嘉特辑》自9月中旬发卖后，受到一些读者的批评。我们认为这些批评是善意的，中肯的，实事求是的。读者掏钱买了你出的东西，就有权利批评你，就有权利老子不满意，就有权利横挑鼻子竖挑眼。下面发表几位读者的来信。因为我们自己也认为特辑做得不够精致，所以只发表批评意见。有些同志担心发表批评意见，尤其是某一本书的批评意见，会影响杂志社的声誉，会影响杂志社图书的销量。不过小编们总是抱这样的态度：一，实事求是。哪本书好，哪本书不好，读者心明眼亮。你靠吹捧只能骗人一时，不能骗人一世；二，相信群众(读者)，不相信几封善意的批评信就能让杂志倒了牌子。我同意龙哥的说法：看看《增刊》的销量再争是非！

●今年第十二期杂志仍旧36面彩页(大超值！)

喂，明年呢？

(……)

闯关族的家



今天抱着兴奋的心情从书摊捧回一本《世嘉专辑》，在大概浏览一遍之后，认为该书带给我的并不是一份惊喜而是一份失望。该书内容上错漏太多。如MD本体介绍中遗漏了AV端子，电源端子的介绍。并将复位键与电源开关并为电源开关介绍，而未介绍复位键。SS机密档案中，所说SS音源由山叶音响提供，这与杂志以前介绍不符，不知该相信谁。MD—CD彻底大解剖中AC变压器端子与音频混合端子标反，在《电玩十年黄金岁月》中"1993.5HUDSON宣布开"以后就无下文了，等等……。另外，该书好象引用了不少国外广告及转载了一些外刊文章，但大都未经过重新审校。如《任天堂与MD相互比较》，该文应为MD发售早期而SFC未发售前的文章，而文中未予标注，易产生误导。在介绍GG的文章中也出现了"世嘉"早期译名"塞加"，易使不了解的读者糊涂。其它有些早期文章未将时间改正，使一些早已发售的东西，让人觉得好象未发售或刚发售的感觉。其四，在转载文章中，该书也未经重新排版，产生了一些零乱的现象。如各机种介绍未分类而是相互穿插，很不便阅读。在MD软件介绍中，又出现了贵刊的老毛病，如错别字及校对不严。在介绍"饿狼传说"中出现了Ⅱ代的图片。本人写此信只是一种善意的批评。无非是希望贵刊越办越好，以后出书质量越出越高。不要损坏了杂志在玩家心中的形象。我认为贵刊就象一棵小树，需要的是园丁的修剪，施肥，灭虫。我写此信就希望我这封信是一把剪刀，一捧肥料，一滴杀虫水，能使这棵小树茁壮的成长。

湖北十堰　李宏鹏

贵刊九七年第八期闯关族的家中在介绍《96格斗天书》修订纪念版时保证"对书中的一些错误加以修订，遗漏的出招补上"。可是事实上，你们的这一工作似乎做得不够。如《96格斗天书》在介绍《霸王忍法帖》这一SNK游戏时，将女忍者云霞的必杀技"绯天脚"的指令写错了。天书中误将其写成"↓蓄↙↓↘·拳"，而正确的是"↓蓄↖或↗·脚，而且必



众口难调

须是空手时”。而且她的所有普通必杀技该用脚的都写成了拳。此外，该游戏所有角色的最强暗超力和最精华的连续技均只字未提，似乎根本不知有这回事儿，这不能不说是一大错误，建议以后在杂志的某一期中予以更正。

二、多开办些读者参与性强的栏目。如去年的“电子游戏知识有奖竞赛”不是很好吗？为什么不坚持。又如九七年第九期 SP 大人主持的《乱舞势力 VOL.7》中登了日本电玩迷们评选的最受欢迎的 NEO·GEO 角色，那么贵刊为什么不主持一个这样的活动，由中国的玩家评选自己喜爱的格斗游戏角色。事实上，每位电玩迷心中都有一个这样的排行榜。

沈阳 朱哲

世嘉专辑“编者手记”的最后，传达了将要出版《土星专辑》的信息。我这个年愈花甲的老玩友好高兴。

要出《土星专辑》，我的建议是：

1、对土星机的发展历史、性能等的介绍，自然是少不了的。而且尽量介绍的全面一些。比如，除了它的游戏功能以外，对它的扩展功能、操作方法，也能较详细介绍一些。

2、在介绍土星游戏节目时，尽量做到重点节目不漏。不能因为在刊物上已经介绍了就不再介绍了。《世嘉专辑》就存在这个不足，比如“怒之铁拳Ⅲ”、“梦幻之星Ⅳ”等等这些很优秀的节目，没有介绍，就显得书的内容不够丰满。

3、对土星游戏中的重点节目，应当有一些攻略方面的文章。至少要有 10 篇左右。不能说本刊已经登过了，你们去找刊物吧，这就失去了出“专辑”的意义了。比如土星中的 VR 战士 2、VR 特警、盗墓者、生化危机、三国志Ⅴ及贵刊已登过的一些优秀游戏攻略文章，都应有一些。如再象《世嘉专辑》那样单纯介绍节目、评分，就有些太单一了。

沈阳退休干部 王公









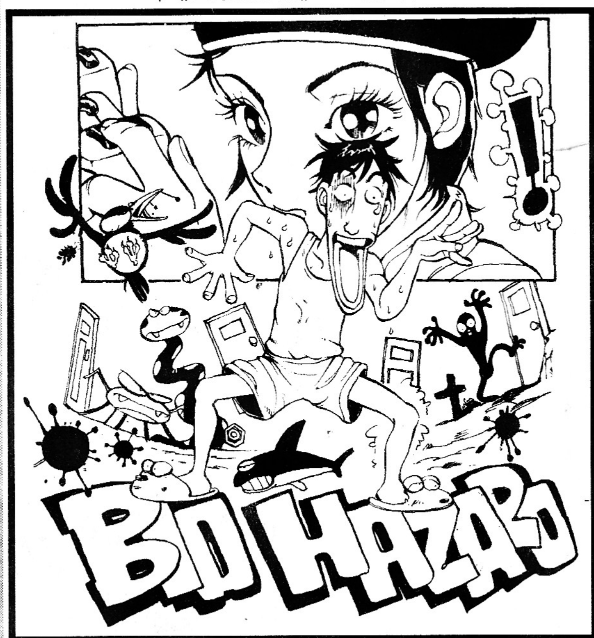
第31期

题图绘画/郑州 朱卫强

要说的话太多，不如相对沉默……

——廊主 SHADOW PHOENIX

▼《生化危机》　聂峻



聂峻，青岛人氏，是喜爱“FF”、“铁拳”、“生化危机”、“泡泡龙”等 PS 游戏的漫画人。

主要作品：95 年“早安，尼斯湖”（中篇、《科普画王》）

“丢丢侠”（长篇、《北京卡通》）

两部作品参展 96 东京亚洲原画展

96 年“红蓝”（中篇、《科普画王》）

97 年“甲壳虫”（长篇、《超速风暴》连载中）

“甲”参展 97 韩国亚洲原画展

▶《KOF'96 之宠物风云》　上海　蔡宝健



▶有朝一日我也想养养奥特曼、小天天等人的电子宠物，但我怀疑厂商不会太注意他们这些没太大名气的小侠，注意也注意象我这样的盖世奇侠啊！（吐……）

▼这位丑恶的纳粹德国兵居然还妄图拉走坦克(?)，也不怕闪了老腰。你说得很对，只要有精彩画面、不错的背景，再加上独特的创意，就是“好狼”！

▶《METAL SLUG 之钢铁懒汉》　北京　蔺君刚





▲《八神庵之“朋友”篇》 安徽芜湖 谷轶

▲配以华健的《朋友》的歌词，效果奇佳，原本十分冷傲的八神庵经你这么一画，颇有些人在江湖、身不由己的味道！



▶《偶像的选择——红富士苹果》 太原 ROCKY·MENG

▲哇，天王变身！刘×华⇒桔石京，皂×洗发浸膏⇒大苹果。相比之下我（S·P）还是爱吃国光苹果，相信我（一定）没错的！



▲《献给 PERFECT？》上海闵行区 郭新铃

◀众位侍魂英雄均做不服状，帕比却向斩红郎尿了一泡，而右上的 PERFECT 正送起他的独门功夫，欲与众武士抢风头。NEWBELL！

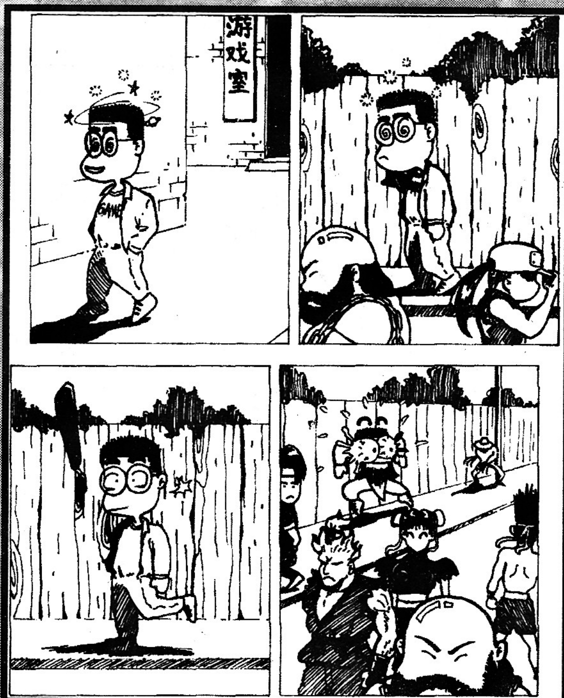
▼创意十分有趣的作品，不会许多朋友从游戏厅出来都会晕晕乎乎地在大街上看见什么豪鬼，特瑞等游戏英雄吧，也许只有机迷小涛吧！

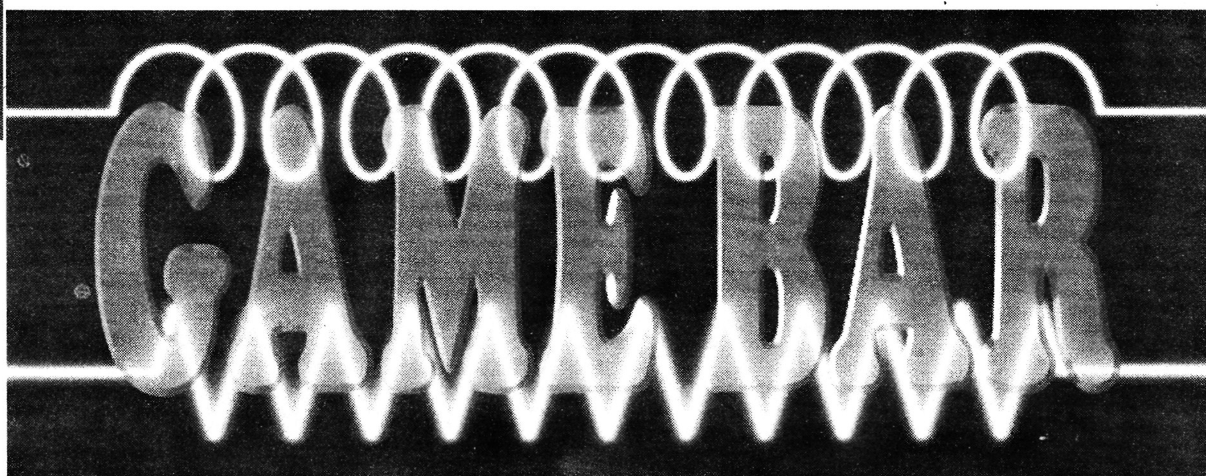
▼《机迷小涛之 GAME 世界》 广西融水 蝈蝈



◀《真侍魂·超级联赛》 广西桂林 黎军

◀即使是武士加盟英甲足球联赛，也不应让桔石京带剑上场啊，害得那边丸哥肚腹被切去一半，牙神则在中场呆若木鸡，还好有黑子裁判主持公道！

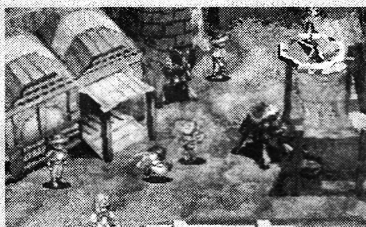




GAME BAR 的野望中不仅仅包括游戏评论!UNDERSTAND?

格兰蒂亚·体验版(GRANDIA·PLAY READ)

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 RPG 媒体 CD—ROM



本来一直以为,史克威尔或者 ENIX 就是 RPG 的代名词。但就在对"格兰蒂亚"体验版的匆匆一瞥之后,笔者的如是想法已开始动摇。

"格兰蒂亚"绝对将是一个 RPG 史上的超大作。

作为一个经典作品,固然少不了美丽的画面和出色的音响,但这已经不是"格兰蒂亚"的取胜之道。因为在此之前已经有了"FF7",而且以 SS 的机能而言,如果去偏执地追求那种效果,绝对会是得不偿失的。唯一的方法就是:认真。

这确实是 GAME ARTS 的一贯风格。从"露娜"系列,到"武装鹫狮",到现在的"格兰蒂亚",玩家都能够感受到创造者那认真的投入和火热的情感。如果不是 GAME ARTS 一直不习惯自吹自擂,如果"露娜"、"格兰蒂亚"等象 FF7 那样下大力量宣传,恐怕早就卖疯了。

虽然仅仅是体验版,但是已经让玩家感觉到了这个真三维 RPG 的趣味所在。依靠变换视角来搜寻藏宝,其乐无穷;而那种半即时的战斗系统和华丽的必杀技也使人大饱眼福,尤其是人工智能的三种设定:安全第一、狂喜乱舞等,适应不同情况不同玩家的需要,考虑得非常周到。

CG 画面也是"格兰蒂亚"的卖点之一。从体验版中可以看出,新操作系统已经将土星的机能发挥到了很高的水平,全三维的场景实体的存在感非常明显,而且绝无画面缺损的情况发生。

半透明效果虽然不够明显,但也已经开始使用。目前仍然不甚清楚的是故事方面,好在 12 月 18 日就可以看到正式版本的推出,这个日子已经不太遥远了。

——真宫寺

角　色:8.5	原创性:9
画　面:9	难　度:8
音　乐:10	移植度:——
情　节:——	投入度:10
操作性:9	总评价:9.07

前线任务 2(FRONT MISSION 2)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 SLG 媒体 CD—ROM



和"太空战士"系列一样,"前线任务"也已经成为了史克威尔的王牌系列——尽管它只出了一集。随着新机种带来的画面革命浪潮,"FM"也开始有了形式上的改变,玩家对这种变革的期待是可以理解的。

实际上,"前线任务"同万代的"超级机器人大战"具有异曲同工之妙。虽然没有确实的证据可以肯定,但每一个玩家都可以看出它与"SRW"之间的相似之处,程式的编制者显然是互相影响的。它也同样是一个只针对战略游戏或是机器人迷的游戏。

平心而论,"前线任务"中的片头动画确实非常漂亮,但全三维场景并没有出色到哪里去。解析度低,画面放大时也有缺损的情况出现;机器人在地图上的移动表现虚假,似乎是跳跃前进的。对战的动画水平,略优于 SS 的类似作品,但是时间太长,对于喜欢提升段位的玩家来说还是不看为好。基本系统方面与前作没有很大区别,只是在细小的地方有所改动——比如在 SFC 版中一开始便可以指定攻击对方的某个部位,然而在 PS 版中必须把段位提升到一定程度后才可以做到。

同"超级机器人大战"相比,"前线任务 2"在战略和战术的要求上更高,一场战役所耗费的时间也更长——笔者常有超过一个小时的情况发生。这当然可以使战略游戏的玩家过足瘾,但同时也使游戏变得拖沓。

——SONIC

角　色:8	原创性:8.5
画　面:8.5	难　度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:9	投入度:8
操作性:8	总评价:8.25

街霸合集(STREET FIGHTER COLLECTION)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 RPG 媒体 CD—ROM×2



"街霸合集"的出现,使笔者终于可以收齐除"街霸 3"以外 SF 系列中所有的作品。

从这个意义上来说,就应该给 CAPCOM 打满分。

土星在二维方面的才华和操作舒适的手柄,使其对三个"街霸"的移植度达到几乎可以说是完美的地步。其操作性非常出色,画面也相当流畅,绝对是每一个 SF 爱好者必备的精品。充满了旧梦重温感觉的第一张光碟,使笔者仿佛回到了当初浴血苦战的街机房,一股亲切之情油然而生;而第二张光碟中的 SFZ2',其街机版即便是在日本也难以找到的,颇具珍藏价值——当然,游戏有些"捣浆糊",但这不是 SS 的错。

"SSF Ⅱ"和"SSF Ⅱ X'"这两个的移植度,比起 MD 和 3DO 来自然要高出许多。由于是街机的完全移植,所以"SSF Ⅱ"的系统与 MD 的不同;此外在音乐方面,土星版的"SSF Ⅱ X"似乎就没有 3DO 版来得气势磅礴,也不知这是什么原因、人物的细微动作方面,与街机版相比也有极少部分的删减——当然这绝对是无伤大雅的。

"街霸"代表了电玩的一个时代,也影响了整整一代的玩家和游戏创造者。作为电玩发展的重要一环,它的名字应当被永远铭记。这,也许就是"街霸合集"诞生的原因之一罢?

——真宫寺

角　色:9	原创性:——
画　面:10	难　度:7
音　乐:8	移植度:10
情　节:——	投入度:10
操作性:10	总评价:9.14

FF7·国际版(FINAL FANTASY Ⅶ·INTERNATIONAL)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD—ROM×4



美版 FF7 最大的贡献,除了语言方面以外,就是对玩家的考虑更为周到:游戏中只要按下选择键便可以找到出口,不必再象日文版那样傻兜圈子了。除此之外,4 张光碟、新增的情节和怪物……等等,都是一些哗众取宠的东西。再对这个版本做日文移植,实在没有什么必要,除了捞钱没有别的解释。

史克威尔偏偏这样做了,这使笔者很不舒服——尽管评分依然给得很高。笔者仍然对超任时代的史氏情有独衷,那时的"FF Ⅴ"、"FF Ⅵ"、"超时空之钥"等大作让玩家感到亲切自然,但是进入 PS 时代后的史克威尔已经开始势利和虚伪,让人觉得有点厌烦了。

就以这个"FF7"为例,游戏中不考虑玩家的场所比比皆是。玩家的许多时间都浪费在华而不实的地图上了,而一些简单的工作更是被无缘无故的增加麻烦——主角换女装便是一个很好的例子。津津乐道于细节而忽视整体、津津乐道于 CG 而忽视内涵,史克威尔在享受灭世代优越的开发环境同时,无可避免地染上了流行的垢病。

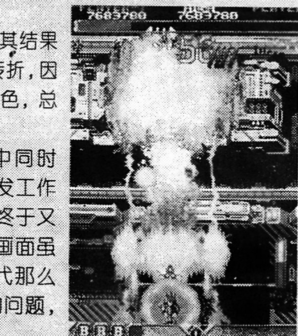
现在史克威尔的 RPG,越来越向低龄化发展,而游戏开发的战线又拉得过长:从 RAC,到 ACT,到 SLG,到 AVG,都可以看见史氏的身影,这绝非一件好事。想要重新拾回从前的感觉,难了。

——SONIC

角　色:8	原创性:——
画　面:9	难　度:7
音　乐:9	移植度:10
情　节:8.5	投入度:8
操作性:9	总评价:8.56

怒·首领蜂(怒·首领蜂)

机种 SS 厂商 ATLUS 类型 STG 媒体 CD—ROM



怀着美好的希望去等待,其结果却……其实到不必用"却"来转折,因为它尽管未及预料中的那样出色,总体水平也并没有差到哪里去。

据说因为无法在画面中同时处理 256 架敌机,PS 版的开发工作已被迫中止,SS 的二维机能终于又有了一次得意的时候。不过画面虽乱,难度和爽快感却不及一代那么强,也不够细腻。这是原作的问题,责任倒并不在 SS 上。

说到移植度,这个"怒·首领蜂"也真的可以算作是"完全移植"。不过正常的 ARCADE 画面太过于狭窄,混乱时经常会发生无法看清的情况。横版的 ARCADE 倒是解决了这一问题,但是把电视机倒转 90 度来打游戏,笔者还不太舍得——尽管笔者用的那种 14 英寸彩监现在已贱卖到 700 元人民币一台。

话说到底,虽然推崇"首领蜂"系列的玩家不在少数,但笔者仍然钟情于彩京的"STRIKE 1945"。总觉得在把握射击游戏的感觉方面,彩京要更强一些。"怒·首领蜂"有点象给孩子的玩意儿,"1945"则不是。

——KEN

角　色:8	原创性:8
画　面:8	难　度:6
音　乐:8	移植度:10
情　节:——	投入度:7
操作性:8	总评价:7.875

侍魂·天草降临(SAMURAI SPRIT·天草降临)

机种 SS 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 CD—ROM 对应 RAM CARD



虽然仍然是 1MB 的内存卡,但依旧发挥出了强大的威力,除了开始进入游戏时那短短的几秒外,"天草降临"几乎让玩家感觉不到读盘的时间,这自然使游戏变得非常流畅自然。在笔者的印象中,好象只有当初 SS 的"'95KOF"可与之比美。

整个游戏的完成度相当高,完全再现了街机版的风貌,而且从家用角度出发,在对战方面做了强化。比较不足的是在音响方面,中招时的音效没有前作来得那么爽快,有一种快刀劈在棉花上的感觉,这使得游戏的爽快感打了些折扣。

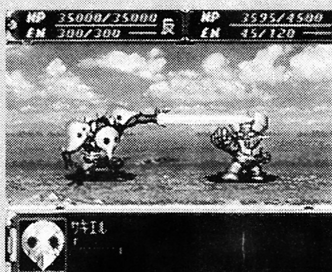
有必要指出的是,虽然 SNK 的"侍魂"系列一直存在着许多方面的问题,但是毫无疑问,这个"天草降临"是所有系列中最完善的,而土星版则是所有版本中最为出色的。相信若是移植到 PS 上,画面也许没有什么问题,但是读盘时间将成为很大的一个麻烦罢?

——KEN

角　色:9	原创性:——
画　面:8.5	难　度:8
音　乐:8	移植度:10
情　节:——	投入度:8
操作性:9	总评价:8.64

超级机器人大战 F(SUPER ROBOT WARS F)

机种 SS 厂商 BANPRESTO 类型 S · RPG 媒体 CD—ROM



也许是因为解除婚约的关系，万代的 SS 版“超级机器人大战 F”也一再推迟，让一大批“SR”迷们等得心焦，生怕它突然消失——还好，到底没有发生这样的事。

本质上来说，“超级机器人大战”是个针对性很强的作品，除了机器人或者东洋卡通片的痴迷者之外，恐怕是很少会有人愿意消受的。为了把一大批原本毫无瓜葛的机器人凑在一起，而导致故事性不强是无可避免的。非常卡通的人物造型也影响了国内高年龄玩家的接受能力。

土星版的“SRW”，增加了“新世纪少年战史”中的机器人“使徒”，然而系统和整个画面风格与前作并无多少差别。从游戏的延续性角度来说当然很好，但喜欢求新求变的玩家就一定不会满意。游戏也有不少地方让人感到不甚完善。

也许正是因为意识到了这个问题，万代将在年底推出一个“超级机器人大战 F”的“FINAL”版，作为对这个“SRWF”的补充。当然，不喜欢机器人的玩家根本无需对其在意。

——SONIC

角　色:8	原创性:7.5
画　面:8	难　度:8
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:7	投入度:7.5
操作性:8	总评价:7.81

生化危机 · 剪辑版(BIO HAZARD · DIRECTOR CUT)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD—ROM × 2



100 个玩家去买“生化危机 · 剪辑版”，恐怕其中有 99 个人是为了其中的第二张光碟——“生化危机 2”的体验版。这个月看来真的是体验版当道的时代。

所谓经过修改的“生化危机”，实际上是 PC 版的移植品，也就是在 SS 版的基础上，再加一点场景和怪物，和“初心”、“上级”两个模式，与原作的区别不大，对拥有前作的玩家来说实在没有太多的价值。而从“生化危机 2”体验版上，却可以看到不少新的东西。可以肯定的是，“生化危机 2”的动作性要加强很多。游戏中僵尸的数量有所增加，对玩家的动作要求也有所提高。此外，画面方面改进不少，人物的贴面也更为细腻逼真。尤其值得注意的是人物会根据受伤的程度而表现出不同的动作，真实感相当强。

笔者所担心的是解谜方面的问题，是否会因为动作成分的增加而有所降低呢？现在还不太好说。可以肯定的是恐怖效果不如从前了(其实“生化危机”一直不能算一个恐怖游戏)，僵尸的行动也有问题，更象喝醉了酒的踉跄而没有关节僵硬的感觉。希望这些能够在制成品中得到改进。

——真宫寺

角　色:8.5	原创性:8.5
画　面:9	难　度:8
音　乐:9	移植度:——
情　节:8.5	投入度:8.5
操作性:8	总评价:8.5

VR 射手 2(VIRTUA STRIKER2)

机种 ARC 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 MODEL 3

这原本并非笔者想评的游戏，主意是在偶然看到“VR 射手 2”之后的一瞬间突然改变了的，因为这个节目实在太出色了。

乍一眼看上去，也许会觉得同前作相比没有太大的区别，但是一上手便会觉得有本质的不同。画面的致密程度令人惊叹，玩家甚至能够看清每一个队员的不同表情和肌肉的动作！而角色动作的细腻和逼真更是让人感动，就连犯规的不同部位和受伤的不同反应都栩栩如生，这简直是一场活生生的真实的足球比赛。

游戏基本的系统与“V GOAL 97”非常接近，只是没有“快跑”的设置。游戏中可自由打出多种战术，这在街机足球游戏中非常罕见。最为漂亮的是迫力逼人的多角度精彩进球回放，那辉煌的一瞬简直就象要凝固在玩家的脑海中一样。其他方面的变化是，背景上的广告更多了，想来世嘉也因此赚了不少钱。

“VR 射手 2”对足球迷具有无法抗拒的魅力。这同时也让人产生遐想：也许在世嘉 128 位元主机上推出的足球游戏，要比这个还要出色……

——KEN

角　色:10	原创性:10
画　面:10	难　度:7
音　乐:——	移植度:——
情　节:——	投入度:10
操作性:9	总评价:9.33

东拉西扯　浓缩精华

《超级机器人大战 F》　SS　总体评价:8.38

在“新超级机器人大战”被封尘已久的今天，“F”的出现是件好事，然而意义却不大。它是倒退，不是进步。(上海　SOUL EDGE)

《前线任务 2》　PS　总体评价:8.56

片头 CG 的水平逼近“魂之利刃”，但游戏画面却未免粗糙许多，这样的画面即便出现在 SS 上都略嫌过分。(上海　SOUL EDGE)

《'97 格斗之王》　ARC　总体评价:8.13

最近街机厅总是听到有人在怒吼：八神庵怎么能死！SNK 在形象包装 LV UP 的同时，也不忘在游戏性方面的提高。在“KOF”中，除了 BOSS 外，不大有人为其周密性而忿忿不平。(上海　SOUL EDGE)

《联合阵线》　MD　总体评价:7.5

升级系统承袭前作，但无形中也增加了难度。(成都　海恩)

《时空游侠》　PS　总体评价:7.87

按键的设置过于复杂，常使人手忙脚乱，这也许是美版游戏的通病吧。以笔者看来，大可不必不左、右和后闪避各设一个按键，只需设一个闪避键，再配合方向键使用即可。(湖北十堰　NIGEL)

《盗墓者》　PS\SS\PC　总体评价:7.87

要凭借 LARA“全能”的技能去对付各种凶猛的野兽和各式阴险的机关陷阱。(广西平果　大神一郎)

电子游戏软件



97·12期目录



月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

次世代天空

天堂任鸟飞

国产游戏万花筒：

科普园地

格斗天书

秘技天地

闯关族的家

游戏点评

目 录

彩版目录

公告一：学习工作再忙，莫忘订阅杂志

98 年期刊征订工作已正式开始，需订阅杂志的读者请马上到全国各地邮局订阅，本刊邮发代号 82—648，98 年《电子游戏软件》杂志仍为月刊，每期定价 6.40 元。一次可订阅三个月、半年或全年。　**本刊邮发代号 82—648**

也可向杂志社直接订阅，邮费免取，快捷方便。

公告二：《96 天书》及《97 合订下》年底出版

被称为"经典中经典"的《96 格斗天书》虽印刷三版仍旧供不应求。应广大读者要求，将再版白封面的《96 格斗天书·终结版》。最后一次印刷，最后一次机会！《97 下半年合订本》与《天书》一并在 12 月下旬出版，现已开始接受邮购。

另：邮购以上两本书者将免费赠送《龙哥热线》及游戏招贴一张。数量有限，送完为止。

邮购信息

★《'96 格斗天书·终结版》　·每本 24 元
★《'97 下半年合订本》　·每本 29 元
★《97 秘技宝典》(少量存书)　·每本 19 元
★《世嘉专辑》(少量存书)　·每本 25.80 元
★《'96 下半年合订本》　·每本 29 元
★《97 增刊》　·每本 24 元

(以上价格含挂号费 1 元)

★97 年杂志除第 12 期外全部售完。　每本 6.40 元(邮费免取)。

致歉：《'94 合订本》、《'94 典藏本》、《'95 典藏本》、《秘技宝典》、《'96 上半年合订本》、《97 上半年合订本》及《'96 格斗天书》(原版及修订版)均已售完，请勿汇款。

特别快讯：

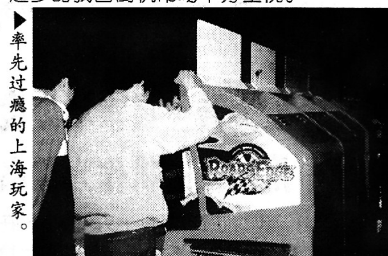
《97 增刊》第一版准时上市空前抢购热销

11 月 15 日《增刊》全国范围同时上市，立即被读者抢购一空。读者称这的确是一本内容奇、怪、新的书，大呼『酷呆』。该书 108 面彩页，80 面黑白，豪华印刷，全书无广告补贴，仅定价 23 元。真诚奉献换来热烈支持，势必势必！感动感动！



AMUSEMENT '97 SNK 新品亚洲巡回展上海站印象

本刊上海专讯　（记者：天师）　日本SNK“Asia Live Tour '97”新品展示会11月2日于我国上海市的上海商城隆重举行！这是我国第一次真正意义上的游戏展。由于SNK经多年发展而成的新一代基板——Hyper NEO·GEO 64，已诞生出以“侍魂64”为代表的一批新游戏，为了达到向亚洲机迷推广这一战略任务，SNK不惜巨资在亚洲的雅加达、新加坡、香港、汉城等大城市举办巡回展。而这样大规模的游戏展，在我国安排一站，充分显示了该公司对刚刚正式起步的我国街机市场十分重视。


▶率先过瘾的上海玩家。

SNK这间以2D格斗游戏闻名于业界的公司，并没有坐享其成，而是在几年前就已规划其新型N·G基板的开发，目的是要在21世纪继续保持其二维游戏中领先地位，因而该基板是极为看重2D方面的性能的。但同时，SNK也要在3D游戏中有所涉猎，故此Hyper N·G 64也拥有不错的三维机能。可以预见，该公司新基板的面世必将在业界掀起不小的波澜，因为SNK若将自家格斗代表作选出一些进行3D化的话，就足以令人心惊。

在上海向玩家和支持者以正规的方式展示自己最新成果的SNK公司，不仅给日本同行带了个好头，自身也取得了巨大的宣传效果，远非金钱可以衡量。正规化的电玩，是完全可以在我国蓬勃发展起来的，上海就是一个例证。

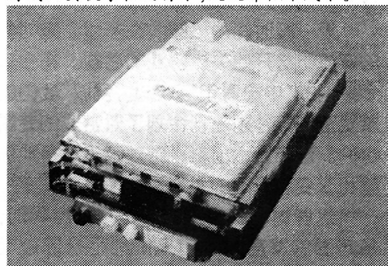
这次展出，SNK是以“侍魂64”、“越野四驱RV”这两个新基板游戏为中心，同时也于场内举行了丰富多彩的活动，如现场“'97格斗之王”挑战赛、为上海市青少年发展基金会筹集资金——有偿使用打印俱乐部“新·拍立得”（本次大展唯一收费的项目）、“侍魂64”详解及其CG录像播放、日本格斗高手现场表演等等，令得广大参观者大呼过瘾，连声叫好！这期间SNK还为大家准备了许多纪念品和奖品，更是吸引了大批“格斗家”去参加挑战！

就个人观点来讲，SNK公司的两个主打新游戏都是很有特色的。“侍魂64”的完成度已达90%，效果超出人们的想象，尽管“Hyper N·G 64”是一块2D、3D并重的新概念基板。但从画面上看，无论是POLYGON数量还是特殊效果的处理，都有很好的表现，背景三维化且光源演算发挥将传统的“侍魂”风格提拔到了一个前所未有的高境界——人气角色的个性、游戏的音声效果、操作系统和格斗感觉等指标同以前各作相比，呈几何级数上升中，显示出SNK的独特魅力和深厚功力。“越野四驱RV”则是一款强调驾车时路况对玩家影响的体感机，座



▲展览上有大幅的海报展出。

▼“HYPER N·G 64”的实体图。一改以往游戏与主板一体的设计，分成母板和子板，如想更换游戏只要换子板就行了，大大降低了成本。



位下面加振，方向盘亦助力，真实感和速度感虽很出色，但游戏却更加注重赛道的设定。车种则是近年才推出的各种高级JEEP，如兰治罗孚、丰田陆地巡洋舰、三菱佩杰罗等，且有SNK N·G的宣传小皮卡……，全部赛车都有多种颜色可供选择。

可以说SNK这次在上海的展览是成功和圆满的，相信SNK还将继续举办类似活动。据悉，世界最著名的街机企业SEGA和NAMCO也派出代表参观了此次展览，希望他们能够和SNK一样，将MODEL 3的“VR射手2”、巨型射击游戏“侏罗纪公园”和SYSTEM 23的体感皮划艇、“Libro Grand”足球等自家重量级游戏介绍给我们广大玩家！



▲新·拍立得吸引了众多的成人，这位母亲正抱着孩子参观。

游戏新闻眼

TOPICS & ETC.

"实话实说"说了大实话 家长应首先提高对新事物的认实



本刊讯 在11月9日中央2台播出的"东方时空——实话实说"栏目中主持人与3位嘉宾和现场的数十位观众对"电脑前的孩子"这个话题进行了40分钟的讨论。参加者很直接地就将话转向了"玩游戏"这个实际的主题，令人欣慰的是今天人们对这一话题的讨论已不是"能不能玩"，而是对"怎么玩"、"玩多玩少"发表自己的见解。不过这样的讨论对于我们来说来得太晚，而讨论也仅仅局限于一个人（或一家人、一群人）应该怎样象正确对待其它娱乐活动一样，对待游戏这种学习工作之外的正当活动（或称权益）——这种泛泛的、属于生活基本准则的话题，并没有对一些更高层次的问题进行探讨——比如游戏文化究竟属于哪一层次的文化等。因此可以说，这次讨论的意义和影响重大（中央台的黄金栏目）、而对现状不会改变太大（或几乎为零）。

近一段时间内，国内许多家影响力大的媒体纷纷开始关注游戏的话题。在今年十一期的"中国青年"杂志上，就以"我们的游戏空间"为题特别企划了对游戏的专题讨论。这都显示出电子游戏越来越多地影响和改变着我门的生活及社会。

这些讨论的结果其实是不辩自明的，各方面的发言对我们来说也尽是陈腔老调。不过在"实话实说"中作为代表游戏制作者嘉宾的边晓春先生却大胆地提出了这样一种观点——这次真正应该讨论的东西：家长在禁止甚至反对的时候，应首先对自己所禁止和反对的事情有比较全面的了解，并以自身的行动为孩子树立榜样。这才是现在我国游戏现象中真正有待改进之处，是家长及教育工作者们提高自身素质、教育水平时必须做到的，舆论界（或称老人们的舆论界）也应正视、并尽量让双方公平地进行讨论。

笔者认为：长久以来关于游戏是是非非的讨论中，大家在极力地说服企图以"洪水猛兽、害人精"将游戏定性的老人（并不特指年龄超过65岁者，也包括那种在电视中给大家讲了她的同学考上大学的原因是电脑被家长砸了这样一个故事的、缺乏对问题实质判断能力的糊涂小姐之流），希望他们至少能正视新事物的到来，而这个新事物是科技和历史发展的必然，并不象老人们企图以"洪水猛兽、害人精"定性的那样。正方和反方搞反了！我们不能总站在"电子游戏是洪水猛兽、害人精"这类观点的反方立场上了，应该坚信这类观点是反人类进步的。应该请老人们证明一下：电子游戏本身（请看清"本身"二字）到底有什么不好。

同时，笔者奢望我们的媒体、个人、社会把本来就不充沛或本来充沛又被折腾得不充沛的精力，用于探索、务实、通过实践总结上。无休止地讨论永远不能实现那个忽近忽远的目标——现代化。也奢望大家能向"实话实说"所倡导的那样多说一些实话——至少尽可能吧。

本刊近期将特邀边晓春先生撰文详谈对此讨论的见解，同时欢迎大家对此发表自己的意见，请大家届时注意收看。

AMUSEMENT

北京高科技游戏人气爆发 继上海之后的游戏大市场

本刊国内综合消息（记者：KEN） 热潮已经退却的游戏中心，随着高科技游戏主机和软件的陆续登场，人气又重新爆发。北京世嘉游戏中心的新机种受到了前所未有的欢迎。

目前在北京投币率最高的游戏种类是赛车节目，其中以"DAYTONA"和"SCUD RACE"两者为最甚。据分析该种类游戏大行其道的主要原因是由于京城近来学习驾驶成为风潮，拥有驾驶执照的人数量增加许多。但由于汽车的价格昂贵，使得不少持有驾照的人不能真的驾驶汽车风驰电掣，因此只能在游戏中心过一把瘾了。

在京城走红的其他游戏还有枪战和对战类的游戏，这些游戏也都是世嘉所擅长的。但是，一些大财团也看到了高科技游戏的魅力所在，纷纷投资游戏中心参与竞争。在激化的竞争背景下，新节目和机型的引进成为取胜的关键之道。目前北京新产品的引进速度相当快，同已经进入缓慢发展期的上海市场相比形成了鲜明的对比。同时，学习上海方式，将小吃、购物和电玩集中在一起的大商厦也纷纷诞生，京城的营业用电玩正在朝着正规的方向发展着。

TOPICS & ETC.

世嘉加大开发大陆土星市场力度 有奖活动中用高档主机作为奖品

本刊国内综合消息（记者：KEN） 世嘉正计划进一步加强土星在中国市场的销售力度，种种现象表明，世嘉已经把中国市场视为土星再生的一块宝地。

据来自世嘉的消息称，由于不满意某公司的销售成绩，SEGA已经开始在中国南方另行寻找代理商以开拓新的市场。该公司已同可口可乐挂钩，在可口可乐的有奖活动中赠送土星；此外在上海，收视率颇高的电视游戏节目"智力大冲浪"，也开始用土星替代原来的音响作为最高等级的奖品赠与参加电话游戏的观众，而此种做法被知情人士告知为与代理世嘉产品有关。

据悉上海文化局属下某著名娱乐公司已被世嘉相中，邀请该公司代为销售土星，该公司从商业角度出发已接受了邀请，并且信心十足，看好土星在中国市场的未来走向。但是由于宣布代理土星将牵涉到使公司的形象受到误解等敏感的问题，故将计划以其他面目出现操作代理工作。

目前土星在欧美及日本的销售情况已基本处于停滞状态，但是软件的发展仍然有不少潜力可挖，同时许多由街机移植而来的游戏颇对国内玩家的胃口，土星成为中国玩家的主力机种并不是梦想。

EVENT

台湾查获一电玩盗版组织 缴获大量盗版的游戏产品

本刊讯　日前，台湾执法人员在中北部进行联合行动，一举查获一电玩盗版组织，查没三万多片光碟及大量盗版卡带。

这次查获的盗版组织不仅产量大，而且技术高超，他们可以将N64的二十几款卡带游戏烧制在一张光碟内，并且廉价销售。据悉，该盗版组织中有许多零组件来自大陆，而这次的打击会使两地的电玩市场恢复一些正常秩序。

EVENT

购买正版的优势渐露端倪 前导公司奖励玩家皮夹克

本刊讯　"C&C"T恤和胸章抽奖刚刚结束，或许性急的获奖得主正在抱怨天太冷穿T恤得等到明年夏天，前导代理的另一款游戏的纪念品抽奖又开始了。

接踵而至的纪念品是有关前导代理的一款3D射击游戏《M.D.K.——孤胆枪手》。这款由INTERPLAY全球发行的PC游戏软件树立了3D射击游戏的新概念。在INTERPLAY直接提供的纪念品中，厚实的皮衣大概是冬天最好的奖品了，而笔者更看中的却是INTERPLAY旗下SHINY公司M.D.K.制作小组全体成员亲笔签名的海报。

时下由制作代理正版游戏的公司推出的附带产品日渐增多，看来将我们的GAME FANS从头到脚包装起来只是迟早的事。

SCOOP

国内厂商开始重视回报玩家 前导为玩家建立年度评奖制

本刊讯　以往从来只有玩家给作品评级，而今正版软件公司对购买自家产品的玩家进行评奖。

前导公司在97年已推出了6款游戏软件（制作和代理），回收了近万张回执卡，建立了国内最大的玩家信息资料库。在年底对客户的回报系列举措中推出了此项为前导游戏玩家评级的活动。按照购买并寄回回执卡的数量将客户分为"最佳、忠实、荣誉、热心、幸运"五级"前导玩家"。奖品则包括前导98全年的游戏软件、纪念赠品、优惠年历、证书和含有本刊在内的3本软件杂志的全年赠阅等等。

目前国内的PC正版游戏和盗版的冲突由来已久，在政府部门不断打击的同时，正版游戏软件公司也相继在确保正版软件品质的前提下，完善自己的售后服务和推出多种纪念回报活动以争取玩家青睐。靠品质靠服务而不是仅仅靠口号来促使玩家购买使用正版游戏软件已经成为国内正版游戏厂商的共识。

EVENT

PS软件积压情况严重 索尼斥巨资回收压仓游戏

▲希望SONY回收的积压软件不要流到我国来。

本刊日本东京专讯（记者：KEN）　业界早先所担心的PS软件发展不平衡的问题已经成为现实，在PS主机大唱凯歌的同时，PS软件的大量积压已成为刻不容缓的问题。据来自日本的消息称，目前积压在各专卖店的PS用软件至少已超过50万份，其中多数是一些中小公司的作品，并且已经成为各专卖店的一块鸡肋。

为解决来自销售店的积压，索尼决定斥巨资回收这些压仓游戏。据悉索尼此次付出的资金将高达数亿日元，回收软件之后将由专人负责销毁。

索尼对中小软件公司的提携刺激了PS软件的发展，但是带来的副作用也是相当明显的。也许索尼也在后悔，如果早知道这些货色将使自己赔出那么多的钱，当初如果在软件上多把一些关恐怕会更好一些。据来自日本权威机构的统计表明，日本97年度上半年PS的主机销量为156万台，但软件仅销出1385万份，平均每台主机不到9份；而竞争对手土星，尽管同期主机的销售量只有16万5千台，但软件销量却高达304万份以上，平均每台主机连带销售的软件超过16份，几乎是索尼的2倍。索尼『丰收的贫困』已经初露端倪。

EVENT

PS用软件进入日用流通市场 开始在劳森连锁店中发售

本刊日本东京专讯（记者：KEN）　在软件公司KONAMI的大力协助下，索尼家用游戏主机PS的软件于11月1日正式开始在遍布日本的5000家劳森（LAWSON）便利连锁店中发售。

开始发售的商品包括KONAMI的"刺激长野冬奥会"等四个节目，任天堂的游戏主机N64和GAME BOY用游戏软件也同时开始在劳森店中发售。

在便利店中发售电子游戏软件及硬件，表明游戏已经成为日本人日常生活所不可或缺的一个部分，是日用商品的一个部分。进入游戏时代之后，人类的定位发生了很大的变化，随着游戏而成长起来的一代究竟会变成什么样子，已经成为社会学家和伦理学家所关心的一个问题。

AMUSEMENT

汽车展变成了游戏展？ SCE&NAMCO展现风采

本刊讯　第三十二届东京汽车展于10月25日～11月5日在东京千叶的幕张开幕，在这个两年一度的展览会上，竟然出现了SCE&NAMCO这两家游戏公司。原来，这两家公司分别展出了自己的赛车游戏，并供参观者随意试玩。在汽车展上出现游戏公司，世界上恐怕也是头一次，但谁能说得清将来学车和驾车时会不会就象现在玩游戏一样呢？

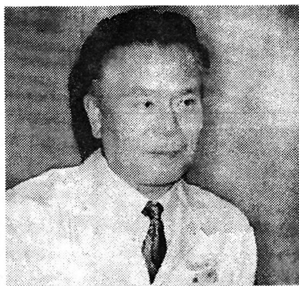
▶想象一下将来在公路上拿着类似手柄的东西开车是什么感觉吧。



GB 设计者因车祸身亡 任天堂表示沉痛哀悼

本刊日本综合消息　（记者：KEN）　为任天堂设计过 GAME BOY、VIRTUA BOY 等风靡一时主机的著名人士、COTO 股份有限公司的社长横井军平 10 月 4 日因车祸丧生，享年 56 岁。

横井军平原为任天堂的产品开发部部长，65 年毕业于日本同志社大学电工专业，并于同年加入了任天堂，其主持开发的产品包括 80 年代的“GAME & WATCH”、89 年的“GAME BOY”和 95 年的“VIRTUA BOY”。96 年 8 月横井军平退出任天堂，同年 9 月成立了 COTO 股份有限公司，并于 97 年推出了便携式液晶游戏机。他的突然去世对日本业界来说亦是一个打击，任天堂也对此表示了沉痛的悼念。



▶这就是 GAME BOY 之父——横井军平。

97 年看来是各界名人的“本命年”。先是有戴安娜王妃的车祸，接着是横井军平，然后又有约翰·丹佛和张雨生，这些名人的逝去，带来的损失是巨大的。但愿这样的悲剧不要在世嘉或者南梦宫等公司内再次上演。



世嘉新主机很诱人 软件公司纷纷转向

本刊美国专讯　（记者：KEN）　世嘉新一代主机正越来越受到各大公司的关注，一些原本签约于 N64 的著名软件公司纷纷转向面对来自“DURAL”的诱惑。

据世嘉方简称，SEGA 为募集新一代主机合作伙伴的公关活动已经展开。在展示了主机优越的机能之后，许多软件公司都对“DURAL”所具有的能力表示惊讶，并且表示，由于任天堂 N64 的开发环境和利益分配都不及世嘉所提供的优越，他们非常有兴趣转向为 DURAL 提供软件。目前已经有多家会社签约世嘉，其中包括久负盛名的 CORE。

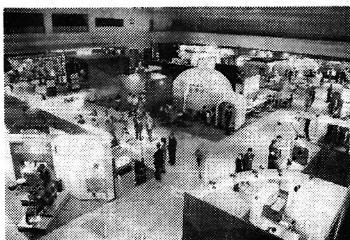
CORE 是著名 AVG 系列“盗墓者”（TOMB RAIDER）的制作公司。据悉该公司将为 DURAL 制作的游戏有三个，其中包括一个称为“盗墓者·续集”（TOMB RAIDER SEQUEL）或者是“盗墓者·合集”（TOMB RAIDER）的节目。不过 CORE 亦表示目前先会完成 PS 版“TOMB RAIDER 2”的制作计划，然后才会考虑为新机型制作该游戏。

据称 CORE 是第一个为 DURAL 签约的欧洲软件公司。而来自世嘉的消息还称，新一代主机的样机将会在 98 年亚特兰大的 E3 展上推出，同时展出的还有一系列“令人瞠目结舌”的软件。



日本虚拟现实展开幕 今后游戏要亲自动作

本刊综合消息



日本虚拟现实展览会（VIRTUA REALITY EXPO 97）于 10 月 9 日到 10 月 12 日在日本名古屋的国际会议场举行。该展示会上大量展出了以虚拟现实设备为媒体的游戏系统，充分表现出了该技术在娱乐业中的潜在能力。

此次参展的公司共有 39 家，其中大多数展出的都是游戏作品。其中最引人注目的，便是本刊曾报道过的三菱电机人工视网膜芯片。目前该芯片已可以正式使用，展示中所配合的软件仍然是土星的“十项全能”，玩家在人工视网膜前跑动、跳跃，电脑便会自动捕捉到信号并还原、控制游戏中的人物。据称其效果比以前使用磁场感应技术来得更灵敏有效。

作为游戏公司的南梦宫也不甘示弱，展出了一些虚拟现实的游戏如“滑雪”、“滑水”和“电子高尔夫”等作品，其真实的效果得到了玩家的一致好评。



PS 新机种价格下调 新加入万花筒机能

本刊日本东京专讯（记者：KEN）　索尼 SCE 于 11 月 4 日宣布，为了在年末商战中取得决定性的胜利，从 11 月 13 日开始，其 32 位元主机“PLAY STATION”的销售价格将比现行价格下调 1800 日元（合人民币 120 元左右），这也是 PS 历史上第四次调价。廉价发售的主机于以前将有不同，索尼亦考虑陆续以新机种替换以前的机种。

新发卖主机的型号是“SCPH—7000”，标准售价 18000 日元（合人民币 1200 元）。新机种在播放音乐 CD 时，搭载了被称为“SOUND SCOOP”的万花筒机能，同早期的 3DO 一样，万花筒的图形会根据音乐的节奏做相应的改变。

到 9 月底，PS 主机在日本本土的销量已达 860 万台，年底之前达到 1000 万台的目标看来不难实现。由于日本国内家用游戏主机基本上已呈 PS 一枝独秀状态，索尼发售廉价主机的大好时机已经来临。



世嘉成立专门公司 改变软件销售方法

本刊综合消息（记者：KEN）　世嘉企业于日前宣布将对其软件销售方法作较大的改革，世嘉今后在日本的所有软件，都将通过一个被称为 SEGA MUMIN 的软件销售公司来经销。

据悉这个被称为 SEGA MUMIN 的公司年度的销售量高达 90 亿日元。98 年开始，50% 的世嘉产品将通过该公司在日本销售。此外，该公司亦将重新更换和审核与其他批发商之间的合同，据称该公司将保留 5000 家销售情况最好的批发商，然后与他们签订新的合同。



PS 继 SS 之后 设置宾馆服务系统

本刊日本综合消息　继世嘉与东芝合作开发宾馆内土星服务系统之后，索尼 PS 在宾馆中的服务系统也开始投入使用。该设备类似于通常所见的卡拉 OK 选曲系统，用户可在客房中选择所需要的游戏，然后由设立在主机房的多个 PS 系统向单一或多数的用户房内提供指定的游戏，然后根据时间长短收取一定的费用。

该服务已从 10 月 9 日开始，在日本新泻县的汤泽大酒店开始正式投入使用，今后亦预定向全日本的酒店进行推广。目前对应的游戏仅有包括『啪啦啪啦啪』等在内的 9 个节目，但随着需要量的扩大，还会有进一步的增加。



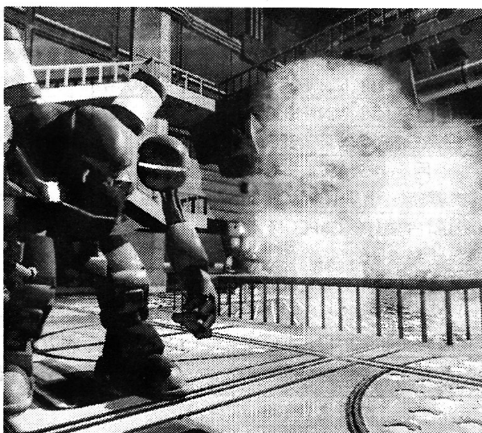
新一代主机启动 土星欲露最后辉煌

本刊综合报道（记者：KEN） 尽管世嘉已经开始把越来越多的精力转移到新一代主机的身上，但仍然没有忘记发展目前的生存机种“土星”的软件。据称 SEGA 亦想在 97 年末商战和 98 年推出一系列优秀作品，为土星的历史划上一个圆满的句号。

在所有游戏中最引人注目的，将是 SONIC 推出的“BURNING RANGERS”（救火奇兵），该游戏的三维效果据说达到“土星最高的顶峰，无人可出其右”。此外该公司制作的“SONIC R”也被视为土星上第一个，也是最后一个原创的索尼克游戏，据称新的 3D 索尼克节目将会转移到 DURAL 上推出。

AM1 研亦同时宣布了街机枪战游戏“THE HOUSE OF THE DEAD”（死亡之屋）的移植计划，土星版将会有独立的场景存在。根据以往 SS 移植枪战游戏的情况来看，这个游戏的移植度将不会少于 80％。

RED 和世嘉合作的“樱大战 2”也正在紧张的制作过程中。据悉原本大受欢迎的 LIPS 系统有了很大程度的改进，游戏也朝着更面向玩家的方向发展，相信它会成为土星历史上一部最令人难忘的作品。


▲自打次世代推出之后，就没有几个让人玩得特过瘾的 3D—ACT，但愿『救火奇兵』能创造辉煌。

此外据来自美国世嘉的消息称，明年他们将不会推出“买一得三”的土星促销活动，这表明 SEGA 在现有主机的销售方面已经有所保留。但是，世嘉仍旧表示他们会采取一些促销土星的手法。

世嘉目前已经批准了 98 年用于土星的 2500 百万美元的广告费，这其中包括电视广告、印刷品、海报和宣传手册。此外世嘉亦将发信（包括电子邮件）给每一个土星的用户，希望他们继续保持对 SS 的支持。世嘉还将赞助 98 年全美运动音乐节，全美方程式摩托赛等活动，但是活动的范围和力度都将适当的减弱，以为新主机开辟一条道路。



南梦宫在 PS 上推出新版『霸王的大陆』

本刊日本综合消息（记者：KEN） 曾经在国内掀起一阵三国热潮的 FC 版游戏“霸王的大陆”将重新出现在 PS 玩家的面前，每一位为其魅力所“蛊惑”的玩家都将重新回到当时那种激动人心的时刻。不过在新一代主机上移植，画面等自然会有大量的提高，据悉南梦宫将在游戏中设立新旧两个版本，其中旧版本与 FC 版完全相同，新版本则增加了不少三维多边形的场景——尤其是在对战的时候，二维画面也变得细腻许多。

该游戏的发售日目前未定，但相信会博得不少怀旧者的青睐。



第三届银发族游戏大会召开 众多六旬老人冒雨参加比赛

本刊讯 不知中日两国在敬老习俗方面是否相同，但尊敬老人的确都是两国人民优良的传统。在今年日本的敬老日这一天，许多六十岁以上的日本老人却第三次享受到新式的敬老内容——COMPILE 公司举办的“第三届银发族‘噗哟噗哟’王大会”。

虽然比赛当天下起了雨，但还是有近百名老人报名参加了比赛，他们的平均年龄为 66 岁。在现场两千三百多名观众的喝彩声中，老人们展示出高超的对战水平，精彩的连消不断出现。最后，66 岁的吉田老婆婆获得冠军，她说自己每天都在辅导孙子做完功课之后，与他一起玩一个小时。比赛的优胜者都获得了大会准备的老年保健奖品。

与这些冒雨参赛的老人相比，我国的老人更愿意参加一些集体的活动，如扭秧歌等，而并不是更多的同家人在一起娱乐，也不大愿意接受新生的事物，“代沟”现象比较明显。希望我们的“代沟”至少能在一些方面得到缓解，我们能在敬老时多一些大家同乐的事情。


▲老爷爷对老奶奶的比赛。



日本 97 电器展开幕 游戏仍旧是热门主题

本刊日本综合消息 97 年度日本电器展于 10 月 6 日到 10 月 10 日在日本千叶县的幕张展览中心开幕。这是日本每年一度展示各公司最先进电器的博览会，今年已是第 36 届。同往年的情况一样，电脑、电视、游戏成为展览会的主题。

在 9 日的展览会上，任天堂的宫本茂先生向到会记者发表了谈话。他对日本目前的电玩市场表示失望，认为目前日本并没有什么流行的软件，而任天堂的游戏仍然是最受欢迎的。他还表示网络化游戏是属于未来的东西，根据日本目前的通信环境来看，网络游戏还没有普及的基础，数据交换方面尚存在很大的问题。他称日版 N64 主机不会考虑网络化，但是在推出美版 64DD 的时候，会加以适当的考虑。

展览会上出展的还有『FF7』及其关联产品，此外一些占卜为内容的游戏也大行其道，颇受女性玩家的好评。



3DFX 坚持讨个说法 官司打到底又找新被告

本刊专讯（记者：KEN） 一定要为自己讨个说法的 3DFX 最近刚刚向股民们分配了红利，紧接着又把 VIDEO LOGIC 集团追加为被告，使得 VL 成为继世嘉、NEC 之后第三家被 3DFX 拖进版权混水中的公司，3DFX 称该公司亦卷入了 3DFX 为世嘉开发新型三维图形加速器的技术纠纷。

3DFX 诉称 NEC 和 VIDEO LOGIC 引诱世嘉破坏与 3DFX 签订的合约，在世嘉转向购买 NEC 芯片的活动中扮演了直接的角色，妨碍 3DFX 在合同中可能取得的利益；不正当竞争；有窃取 3DFX 商业情报的嫌疑，等等。

3DFX 要求 NEC 和 VIDEO LOGIC 赔偿 105 万美元，以补偿世嘉破坏合同所带来的损失。

VIDEO LOGIC 的总裁则认为 3DFX 的诉讼是完全没有根据的。他说 VIDEO LOGIC 将和世嘉与 NEC 一起对 3DFX 进行反击。据悉世嘉已于日前否认了 3DFX 的一切控诉，并开始反诉。NEC 也将近期内开展这一工作。

周间销售排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	销量(总计销量)
1	鸡蛋仔 2(GB、NINTENDO、SLG)	97.10.17	270407(270407)
2	妖怪口袋(GB、NINTENDO、RPG)	96.2.27	71487(4326715)
3	全日本职业摔角(SS、SEGA、ACT)	97.10.23	68047(68047)
4	月亮(PS、ASCII、RPG)	97.10.16	65371(65371)
5	大家的高尔夫(PS、SCE、SPG)	97.7.17	55631(741341)
6	街霸合集(PS、CAPCOM、FTG)	97.10.23	41830(41830)
7	前线任务 2(PS、SQUARE、S · RPG)	97.9.25	34267(432382)
8	死或生(SS、TECMO、3D—FTG)	97.10.9	33282(125368)
9	超级机器人大战 F(SS、BANPRESTO、S · RPG)	97.9.25	33117(423350)
10	生化危机 · 剪辑版(PS、CAPCOM、AVG)	97.9.25	31079(249100)

新作期待排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	期待度
1	生化危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	预定 98.1	3424
2	勇者斗恶龙 Ⅶ(PS、ENIX、RPG)	未定	3328
3	寄生前夜(PS、SQUARE、RPG)	预定 97 年冬	3281
4	樱大战 2 · 望君珍重(SS、SEGA、SLG + AVG)	预定 98 年	2512
5	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG)	预定 97.12.23	1919
6	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	预定 97.12.18	1595
7	超级机器人大战 F · 完结篇(SS、BANPRESTO、S · RPG)	预定 97 年冬	1564
8	妖怪口袋 · 金(银)(GB、NINTENDO、RPG)	预定 97 年冬	1410
9	心跳纪念品 2(暂称)(PS、KONAMI、SLG)	未定	1346
10	RPG 工具 3(PS、ASCII、ETC)	预定 97.11.27	1177

家用机游戏年度累计排行榜

序	游戏名(机种、厂商、类型)	得票
1	最终幻想 Ⅶ(PS、SQUARE、RPG)	62225
2	樱大战(SS、SEGA、AVG + SLG)	52579
3	心跳纪念品 · 永伴你身边(PS、KONAMI、SLG)	15048
4	纯爱物语(PS、ASCII、SLG)	12333
5	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	12026
6	马里奥赛车 64(N64、NINTENDO、RAC)	11565
7	勇者斗恶龙 Ⅲ · 传说的继续(PS、ENIX、RPG)	9757
8	最终幻想 · 战略版(PS、SQUARE、S · RPG)	8799
9	心跳纪念品 · 永伴你身边(SS、KONAMI、SLG)	8406
10	德贝赛马(PS、ASCII、SLG)	7985

街机游戏年度累计排行榜

序	游戏名(厂商、类型)	得票
1	VR 战士 3 · 组队战(SEGA AM2、3D—FTG)	94417
2	铁拳 3(NAMCO、3D—FTG)	31857
3	VR 射手 2(SEGA AM2、3D—SPG)	25863
4	终极激浪(NAMCO、SPG)	15554
5	恶魔救世主 2(CAPCOM、FTG)	14532
6	电脑战机 VIRTUAL ON(SEGA AM2、3D—ACT)	11207
7	死亡之屋(SEGA AM1、光枪)	8845
8	失落的世界(SEGA AM3、光枪)	8120
9	口袋战士(CAPCOM、FTG)	6001
10	浮云赛车 · 加强版(SEGA AM2、RAC)	5891

以上排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志 97 年 11 月 27 日号。其中"周间销售排行榜"统计时间为 10 月 13 ~ 26 日;"新作期待排行榜"统计时间为 10 月 16 ~ 29 日。

重要新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
噗哟噗哟—阳光篇 · 决定盘	ぷよぷよ SUN · 决定盘	COMPILE	PUZ	11月 20日
尼奥罗特 2	NEORUDE 2	TECHNO SOFT	RPG	11月 20日
响尾蛇 2	SIDE WINDER 2	ASMIK	3D—STG	11月 27日
机甲身驱—金属狂热	CYBERBOTS—FULL METAL MADNESS	CAPCOM	FTG	11月下旬
超级冒险洛克人(SS 版同时)	SUPER ADVANTURE ROCKMAN	CAPCOM	AVG	12月 4日
前线任务 · 抉择	FRONT MISSION · ALTERNATIVE	SQUARE	S · RPG	12.4(许推迟)
实况 J 联盟 · 胜利十一人 3	实况 J—LEAGURE · WINNING ELEVEN 3	KONAMI	SLG	12月 11日
炸弹人世界	BOMBMAN WORLD	HUDSON	ACT	12月 18日
学校的创造	学校のつくろう!!	VICTOR	SLG	12月 18日
裂缝 · 神秘岛续篇	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ENIX & SUN SOFT	AVG	12月 23日
陆行鸟之不思议的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン	SQUARE	RPG	12月 23日
宿命传说	TALES OF DESTINY	NAMCO	RPG	12月
垄断	MONOPOLY	ハズブロー	TAB	12月
绝妙地狱 V	グルーヴ地狱 V	QUEN SONY RECORD	ETC	98.1.10
盗墓者 2	TOMB RAIDER 2	CORE & VICTOR	AVG	98.1.22
OVER BLOOD 2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	AVG	98.1
R—TYPES	R—TYPES	IREM	STG	98.2.5

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
实况力量满灌职棒 S	实况パワフルプロ野球 S	KONAMI	SPG	12月 4日
索尼克赛车	SONIC R	SEGA	RAC	12月 4日
森林公园 ~ 土星岛	JUNGLE PARK ~ SATURN ISLAND ·	BMG JAPAN	ACT	12月 4日
VR 竞艇	バーチャル竞艇	日本物产	SPG	12月 4日
忍者万丸	忍ぺんまん丸	ENIX	3D—ACT	12月 4日
光明力量 Ⅲ 剧本 1 · 王都的巨神	SHINING FORCE Ⅲ SCENARIO 1 · 王都の巨神	SQUARE	S · RPG	12.4(许推迟)
公主的王冠	PRINCESS CROWN	ATLUS	A · RPG	12月 11日
土星炸弹人 · 战斗!!	SATURN BOMBMAN · FIGHT!!	HUDSON	ACT	12月 11日
格兰蒂亚	GRANDIA	GAME ARTS	RPG	12月 18日
水浒传 · 天导一零八星	水浒传 · 天导一零八星	KOEI	SLG	12月 18日
职棒球队的创造!	プロ野球チームもつくろう!	SEGA	SLG	12月 28日
苍穹红莲队 · 保存版	苍穹红莲队 · VALUE PACK	EA VICTOR	STG	12月
金田一少年的事件簿 · 星见岛悲伤的复仇鬼	金田一少年的事件簿 · 星见岛悲伤的复仇鬼	HUDSON	AVG	98.1.15
个人危机	SOLO CRISIS	QUINTET	SLG	98.1.22
街	街	CHUN SOFT	AVG	98.1.22
AZEL ~ 铁甲龙骑士 RPG ~	AZEL ~ PANZER DRAGOON RPG ~	SEGA	RPG	98.1.29
世界足球 RPG	WORLD SOCCER RPG	ENIX	S · RPG	未定

'97 日本游戏业界大比拼

最喜欢的厂商

1. SQUARE、2. SEGA、3. NAMCO、4. ASCII、5. KONAMI、其它:SNK、GAME ARTS、ADK、TREATURE

其中,喜欢 SEGA 的原因是制售 SS、制作"樱大战"、朴实无华的想象力;喜欢 NAMCO 的原因是以前好游戏多、CG 做得好、有独特的韵味;喜欢 KONAMI 的原因是喜欢"心跳纪念品"、爱藤崎诗织、商品质素提高了。

最不喜欢的厂商

1. SQUARE、2. NINTENDO、3. KONAMI、4. WARP & SEGA 并列、其它:SCE、COMPILE、BANDAI

其中,不喜欢 SQUARE 的原因是最近水平下降了、RPG 太多了、挖其它公司墙角、搞不清哪个游戏是热点;不喜欢 NINTENDO 的原因是软件出得太慢、东西太贵、总觉得有小弟的印象;不喜欢 WARP 的原因是讨厌它的社长、过分看重于批评;不喜欢 SCE 的原因是它象都市贵族;不喜欢 BANDAI 的原因是它只有角色。

印象中可怕的厂商

1. WARP、2. SQUARE、3. NINTENDO、4. HUMAN、5. SNK、其它:KOEI、YUTAKA、MASIYA、SEGA

其中、WARP 的原因是看不见的敌人、对其它厂商的攻击之言、感觉象个独裁国家;SQUARE 的原因是社内有许多竞争者、改变流通领域的方式;NINTENDO 的原因是社长很可怕、开发力高、支持的态度不好;SNK 的原因是社规中有剖腹的条款、广告部的高津先生、男人味太重;MASIYA 的原因是"兄贵";SEGA 的原因是粗鲁的人很多。

最近感觉呈上升趋势的厂商

1. SQUARE、2. SCE、3. TECMO、4. ASCII、5. KONAMI、其它:NINTENDO、GUST、CAPCOM

其中,SQUARE 的原因是制作的游戏不积压、进入街机市场、类型丰富、展开除日本以外的事业、招牌日高、便利店销售情况良好;SCE 的原因是 PS 大成功、得到普遍的认可、热作越来越多、续作很好卖;GUST 的原因是制作了 RPG"玛丽的工作室——布鲁格沙皇的炼金术士"。

最近感觉呈下降趋势的厂商

1. NINTENDO、2. SEGA、3. ENIX、4. WARP、5. SNK、其它:ASCII、HUDSON、CAPCOM、SAMMY

其中,NINTENDO 的原因是除"妖怪口袋"外好东西不多、N64 情况不好、出软件很难、怀念昔日的气势;SEGA 的原因是 SS 的情况极差、在家用机领域不太用心、BANDAI 的叛逃;ENIX 的原因是除"DQ"之外没东西、最近太安静了、热作太少了;WARP 的原因是"REAL SOUND"的发售不及预想、软件不成功的比率大;SNK 的原因是只卖"格斗之王"系列、新机种仍有问题;CAPCOM 的原因是它的格斗游戏人气日低。

最喜欢的制作者

1. 饭野贤治、2. 广井王子、3. 菌部博之、4. 坂口博信、5. 崛井雄二

最讨厌的制作者

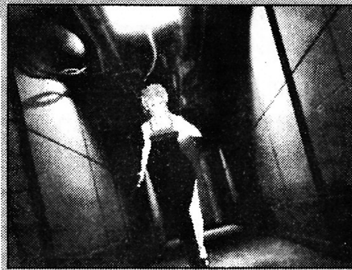
1. 饭野贤治、2. 广井王子、3. 崛井雄二、4. 坂口博信、5. 系井重里

寄生前夜

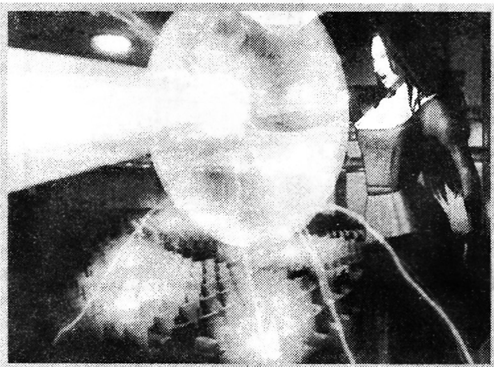
创新奇作 势不可挡

SQUARE 驻美国的分部早在数月前就已经全面地投入运作了，而配合这个强大新团体的第一弹就是《寄生前夜》。这是一部在影像表现手法、气氛营造、故事背景上均有大幅度创新的 RPG 作品。可以说它是 SQUARE 经过深思熟虑的一部颠峰之作。这里我要提醒玩家应对今作密切观注。

PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：预定 97 年	媒体：CD×2



继《FF7》之后史克威尔又一独具匠心的创新大作





《寄生前夜》(简称 PE) 可谓来势汹汹，不过，请大家千万要明确一点，《PE》的锋芒绝对不是单独依靠媒体炒作。这部作品集结了日、美两国杰出的创作精英。日方有《FF》系列的总企划坂口先生作为中坚力量，美国方面有曾参与《阿波罗 13》、《真实谎言》等大片的 CG 美术监制，这样强大的制作阵容，绝对可称得上是世界第一流的创作小组了吧！

顺便提一句，笔者非常看中美国人的 CG 制作水平，我个人认为它比日本的风格可能更加自然、顺滑。

既然是一流的制作人马，就应当有一流的游戏问世以回报玩家。请注意看旁边的图片，这就是在东京游戏展上使得交通堵塞的画面，我们不难看出这是一般游戏所远远不及的。的确，SQUARE USA 在影像的处理方面是下了相当大的功夫。作品中大量采 CG 技术，为了逼真描绘出人类与线粒体之间的战斗，游戏在气氛上大大加强了“阴郁”二字的力度。无论是配色、变种生物的频频登场均围绕这一主题进行。就现在公布出的画面看，《PE》确实在气氛上有些与《生化危机》相似！这种类似电影的画质效果绝对超出了一般水平，可以说达到了科幻大作的地位。

与《FF Ⅶ》相比，《PE》可能更加具临场感和现代感，给人的感觉更加新奇刺激！不过，从玩家的年龄层来看，《PE》可能将引得偏高龄玩家对它情有独钟，这也许会在它将来的销售状况上打个不大不小的折扣！

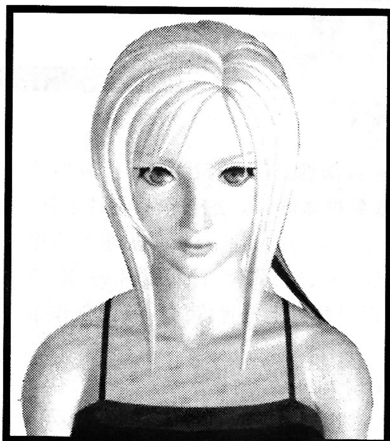
另外，据最新消息《PE》的制造工作已经基本完成，日方正在进行最后的扫尾工作。在日、美两国精英的通力合作下，《PE》这部科幻大作的面市时间应该指日可待了吧！



角色形象设计仍由史氏的王牌人物——野村哲也——担当

在《PE》中负责人物造形设计的是野村哲也先生。年初推出的巅峰大作《FF Ⅶ》同样是由野村哲也担当人物设计，从公布出的角色可以看出，女主人公与克劳德的相貌的确有许多相象之处，比如迷人的蓝眼睛、金黄色的头发，当然还有散发着高贵气质的俊秀面容！另外，据现在提供的资料看战斗中可能只有阿亚·布瑞雅一人登场，至于其他两位男性角色的具体作用现在仍不明。

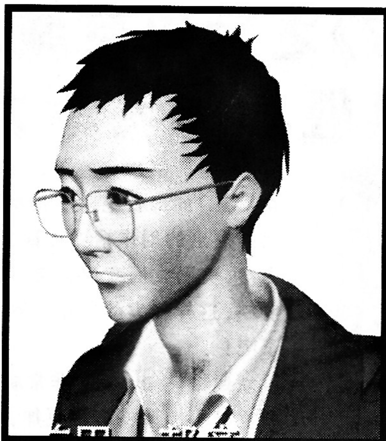
在今作登场的主人公再也不是一般 RPG 中出现的十六、七岁就懂魔法的"毛头"少年，而是生活在纽约的 25 岁成熟女性阿亚·布瑞雅。虽然这种新意的角色设定方针使游戏更具真实感，但是，这位布瑞雅的出演是否会引起一些低龄玩家的反感呢?!



阿亚·布瑞雅(アヤ·ブレア)

年龄:25 岁
职业:纽约市警 17 分队
身高:160CM

布瑞雅就是今作的主人公，童年时她的母亲在一次意外事故中丧生。因此布瑞雅从小立志要做一名警官，直至今日她的刑警生涯已有半年之久。布瑞雅的拍档是中年黑人丹尼尔，他们之间虽然常有争执，但仍算是最佳组合，情同父女。另外，布瑞雅直到现在仍觉得工作比爱情更重要。

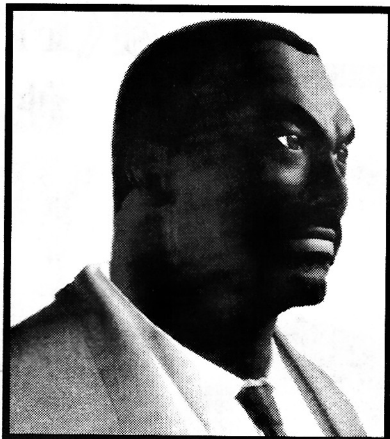


前田·邦彦

年龄:35 岁
职业:大学医学部研究员
身高:170CM

前田邦彦在日本某大学的医学部担任化学研究员。工作向来严谨认真，长期埋头于研究工作，有时候连续一星期也不回家，当然与女孩子们没有什么来往了。

数年前他开始全力地研究线粒体的活动，现在他的发现已经越来越多了……



丹尼尔·BO·多利斯

年龄:42 岁
职业:纽约市警 17 分队
身高:180CM

丹尼尔是一位升职无望但经验极为丰富的优秀警官。由于太注重工作，数年前与妻子离婚，从此后一直与 8 岁的儿子相依为命，当然与布瑞雅也情同父女。

另外，从丹尼尔的相貌看总觉得有些像《FF7》中的巴瑞特。

小说——电影——游戏

《寄生前夜》其实是濑名秀明创作的科幻长篇小说，气势凌厉，荣获第二届"日本恐怖小说"大奖，单行本和文库书合计销量突破 160 万册大关！由于宣传力度的强大，即使不感兴趣的人们也一定听说过它的名字！简单地说，故事是描述寄生在生物体内的线粒体，它们拥有自己的思想，而且早在原古时代就已经开始入侵人类的身体……

另外，因为小说极度畅销，《PE》也曾被搬上电影银幕，并同样取得了空前的成功。现在《PE》又被 SQUARE 一眼看中……

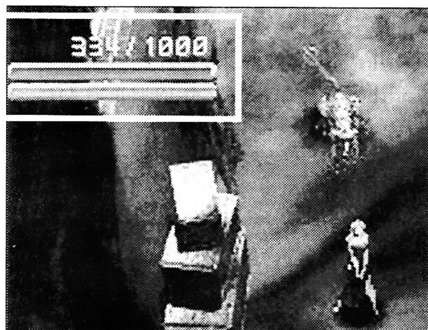


◀《PE》被搬上荧幕后，也采用了 CG 技术，并同样取得了巨大成功，三上博史、叶月里绪在其中担任主演。

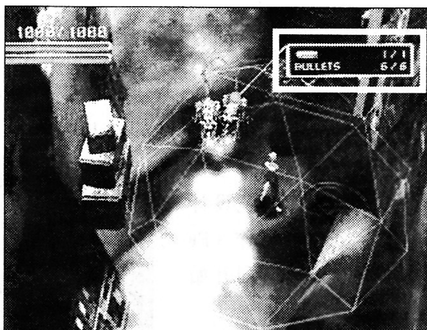


▶在游戏中角色要靠救护人员来回复体力，补充弹要找到弹药库，而记录则需打电话。

游戏中的具体系统到底如何呢?



▲注意本图片左上角的数字和气槽显示，最上面的数字表示角色的HP值；中间的气槽(彩图中为红色)表示一种类似MP的数值;最下面的气槽(彩图中为蓝色)为时间槽,蓄满后角色便可进入攻击状态。



▲图片中右上角的窗口内表示武器的攻击回数和所剩的弹药数。另外，请大家注意地面的网状显示，它将体现角色的攻击范围，随着角色的能力提升和武器的更换这个范围将不断提高。

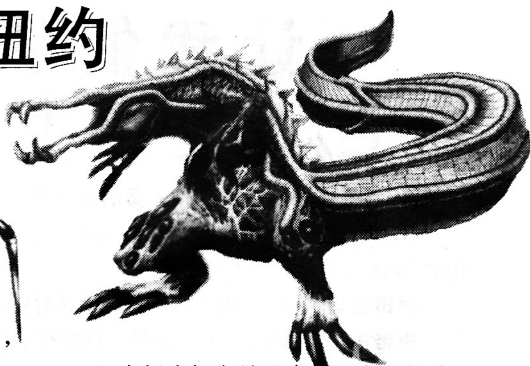
《PE》的战斗系统基本上继承了《FF7》的真实时间制，战斗中的攻击速度同样由角色速度决定。另外，据说玩家还可以对敌人的攻击做出手动躲闪，不过这一设定的具体情况现在还不明。

今作中为了符合真实、现代感的世界观，对于一些RPG中的最基本要素也做出了相应地调整，比如：补充弹药要在弹药库中；回复体力要找到救护队员；而存储进度则需打电话。

怪异的变种生物在纽约市中处处可见!?

由于题材所需，或是美国人对视觉刺激性的偏好，在今作中将有大量的变种生物登场，它们由于体内细胞被线粒体寄生而产生变异。怎么样多少有些像科幻电影中的情景吧！这些经过巨大化、狂暴化的变异生物无疑会成为今作的主要卖点之一。


样子象蜘蛛的节肢类生物，口中可以分泌令人麻痹的毒液，身体呈暗红色，行动缓慢但极擅于隐藏自己。


由短吻鳄变异而成的巨大爬行动物,门齿和背甲异化得尖锐有力,并且可以直立行走!

仿如电影的视觉感受和诱人科幻气氛造就了《PE》的独特世界观!

谈了这么多有关《PE》的消息,读者也许要问一个很实际的问题:《PE》的质量到底如何,它有没有可能达到或超过《FF7》的水平呢?

我个人认为《PE》的确是一部颇具功力的创新大作,至于它是否能达到或超过《FF7》的水平这点在游戏未发售前笔者是不宜评判的。不过据现在已有的资料看,《PE》在模仿电影的视觉效果和科幻感的气氛营造上的确不同凡响。在今作中的背景仍采用贴图处理,无论是警署中的繁乱场面还是唐人街的东方气质均描绘的相当贴切。角色在画面中的比例已明显加大，基本上没有了Q版造型的感觉。另外,游戏在气氛上大大强调了“阴郁”二字的力度,无论是配色、变种生物的频频登场均围绕这一主题进行，因此今作从故事脚本就与一般的RPG大不相同，具有独特的科幻味道和现代感。就现在公布出的画面看,《PE》在气氛上多少有些与《生化危机》相似!

现在，让我们来看看《寄生前夜》在日本权威游戏杂志《ファミ通》中期待榜所处的地位吧!

9月26日:第一名:《勇七》、第二名:《生化危机2》、第三名:《超级机器大战F》、第四名:《樱大战2》、第五名:《寄生前夜》

10月17日:第一名:《勇七》、第二名:《樱大战2》、第三名:《生化危机2》、第四名:《寄生前夜》

10月24日:第一名:《生化危机2》、第二名:《勇七》、第三名:《寄生前夜》

当然,随着发售日的确定和接近今作的期待度还有可能继续升高。



从《PE》制作基地旧金山传来的消息

基础部分的测试从去年就开始进行了，那时负责企划的前川、时田与音乐负责人下村等一起从日本飞来，对美国制作人员带来了挑战。之后，负责角色设计的野村先生开始与制作《FF Ⅶ》的人马合流，共同开始制作《PE》。

最初，美国人并不了解日本方面的状况，但是通过一段时间的工作磨合及了解，终于达成共识，最近结束工作回日人员临行前的聚会上更是充满了依依不舍的离别之情……

当然后期的工作基本还是日方在控制下进行的，最后的企划工作仍由前川、时田二人负责，在美国人员的通力合作下，《PE》这部让玩家望眼欲穿大作的面市日期已经指日可待。



◀在游戏中登场的敌人多是一些形态丑陋的变种生物。

让我们从答记者问中看看有关《PE》的更多内容吧！

Q. 能介绍一下主要制作人员的状况吗？

A. **前川嘉彦**：企划。代表作：《FF Ⅳ》、《超级马里奥RPG》导演

时田贵司：企划。代表作：《FF Ⅳ》、《时空之旅》

史帝夫·葛雷：CG美术监制。代表作：《真实谎言》、《终结者》

丹尼尔·威廉：CG美术监制

Q. 为什么制作《PARASITE EVE》这个游戏呢？

A. 说来也真巧合，其实是由于坂口先生对这个故事情有独钟，并推荐给我们。我们看过之后，也感到有关生物界的恐慌至今仍很新鲜，若能搬上游戏，一定十分新奇刺激。

Q. 这个作品和原作似乎有颇大的出入，原作者濑名秀明先生对这点不知有什么意见呢？

A. 我们去年也曾拜访过原作者濑明秀明先生，他对我们表示，随我们的意思干下去就可以了(笑)。



▲《寄生前夜》幕后的四位风云人物，按由左往右的顺序分别为：时田贵司、丹尼尔、史蒂夫、前川嘉彦。

Q. 那么为什么选择纽约市为背景呢？

A. 其实最初我们是计划把日本作为故事的背景，不过说来说去，制作CG的是美国方面，可能由于文化上的差异，例如：医院里天花板的高度，甚至摆设都有出入。而且对于机迷来说，能够忘怀现实生活也有好处。相反如果是纽约市的话，可能更有新鲜感，说不定可更吸引玩者呢！

Q. 那么，你们除了一些名胜外，又重现了纽约市的什么部分呢？

A. 其实我们当初只限于一些观光名胜，现在我们大约构思了十多个有代表性的地方。

Q. 从画面相片想象，是不是通过交换不同武器就可以增加自己威力呢？

A. 这点就有待玩者自己去发掘了。至于有关战斗场景方面，例如：应该用什么方法对付线粒体等等的问题。若玩家有机会看看小说的话，相信会有莫大的帮助。

Q. 插入的电影画面到底又是怎样的呢？

A. 电影部分时间比较长，至于份量会比《FF Ⅶ》为多。因为这样，我们的工作量也随之增加不少(笑)。

Q. 有没有加入一些MINI GAME的部分呢？

A. 有，不过避免削弱玩者的斗志，这些游戏的难度都不会太高。

Q. 你们的销量目标呢？

A. 日本国内约一百万，包括海外总计约2至3百万。

Q. 那么全球同时发行吗？

A. 由于是在美国制作的，所以有这个可能。

责编：PERFECT

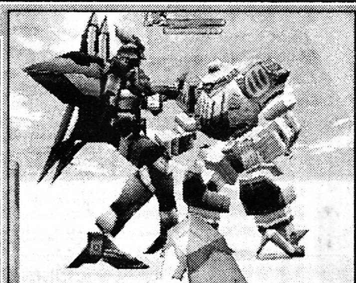
异度装甲

新品尝试 闪电出击

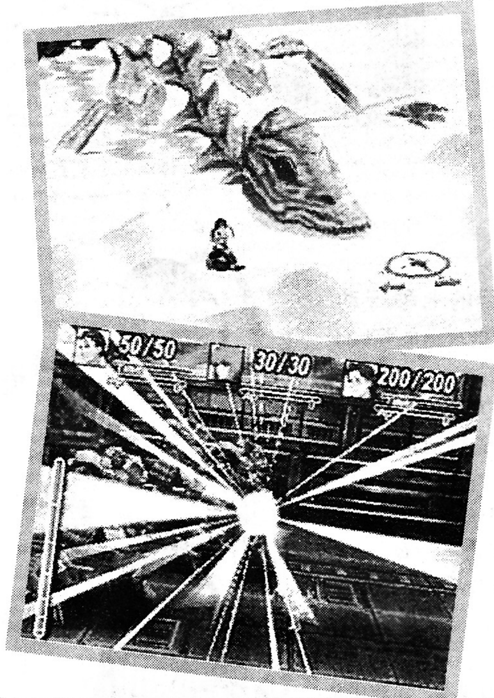
又是一款颇具新意的原创大作，无论是神秘的装甲系统，可作360度自由旋转的POLYGON世界以及独道的战斗操作均将成为今作的主要卖点。

由于版面所限和本游戏从公布到发售的时间较短，故此只好把这部大作的介绍延期至发售前月了，不过这样对于玩家来讲，也许会更加实用一些！

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:98·1·29	媒体:CD×2



对"创新"二字情有独钟的 史克威尔再掀波澜



这又是一款以2CD推出的创新之作（或者说是试试手吧）！虽然《异度装甲》从公布到发售的时间只有不到半年，但从现在已有的资料分析，今作也绝对达到85分以上的水平了。当然这也足见史克威尔在RPG制作方面的顶尖水平。

《异度装甲》与《FF7》、《PE》不同，无论村镇，迷宫全部采用POLYGON精心绘制，玩家可作360度的视角自由切换！这点在史氏推出的RPG游戏中当属首例。抛开画面因素不提，单从游戏的系统入手，今作的角色装置设定和单纯化的战斗操作显然是史氏动过一番脑筋之后的举措，游戏若想在系统方面做到与众不同，而又让玩家感到一定的吸引力确实是相当不易的，特别是这种主要靠系统"吃饭"的RPG游戏。

总之，今作是史氏在较短时间内开发出的一部创新之作，尤其是可作自由旋转的多彩3D世界，这的确填补了史克威尔在次世代RPG游戏中的一项空白，虽然今作可能只是一部试手的作品！

年末的原创大作接连登场·可谓势如潮涌

可作自由旋转的多彩梦幻世界

这是史克威尔挑战自身的新要素，在今作中不仅地图可做360度的随意转动，甚至街区、某些建筑物内部、迷宫中均可作360度的旋转！这样的设定在史氏的RPG阵营中还数首例，不知《异度装甲》是否能够一炮打响呢？

另外，一贯重视游戏可玩性的史氏采用这一方式是否会引出其它一些系统呢？比如在建筑物背后藏有宝物，若真是这样的话，玩家就又要费一番心思了。

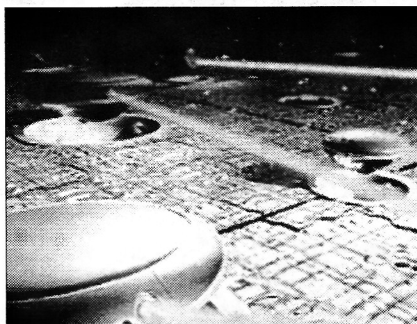
史氏首款可作360度旋转的游戏



▶为了防止玩家在冒险的途中迷失方向，所以罗盘的设定是必不可少的，请注意本图右下角的部分。

角色设计:田中久仁彦
机甲设计:石垣纯哉


▲今作是史氏第一款可作视角360度切换的RPG,不知画面中建筑物的实在程度能有几分?


▲今作的题目在《FF7》中其实早已打过伏笔了。克劳德患魔晃中毒症在海流村子里养病的过程中,与其交谈他便会提到今作的名字!当时你也许以为是某个唤兽吧!

黄·菲·虹(黄)

黄的故乡在沙漠之国阿巍,年轻的他是一位行迹四方的天涯少年。但是在一次偶然的事故中黄丧失了记忆……

艾拉海姆·范·豪顾(艾莉)

拥有俊秀外表的艾莉出身于空中要塞索拉利斯,作为在拉欧驻留军的勤务人员,于第一次任务时被柯斯莱布军入侵追击至黄的村子,与黄的相遇改变了她的命运。

艾鲁·托鲁(男主角驾驶机甲)

高:15.811米;干燥重量:19.224吨;火焰耐久度:260;机体反应力:0.8;表层速度:252.2公里/小时;空中速度:940公里/小时

渥爱鲁泽(女主角驾驶机甲)

高:15.229米;干燥重量:11.016吨;火焰耐久度:220;机体反应力:1;表层速度:271.6公里/小时;空中速度:824.5公里/小时

战斗系统简述

战斗中角色的七种行动

●攻击:有三种不同的威力,威力最大的时候消耗3个行动点

●连击:通常在一回合内只能使用一次,相当于特技的设定

●エーテル:好像是类似魔法的设定,消耗某种数值,拥有攻击和回复的能力。

●アイテム:道具

●防御:要贮备时间槽

●逃走:一人脱逃成功则全体成功

●装甲召唤:能够召唤的场所不定,所以并非随时随地都可以发动,在有装甲召唤可能的时刻就一定要把握住。

战斗中角色装备装甲的七种行动

●攻击:消耗燃料槽,根据攻击的等级不同发动必杀技

●ブースター:助推器,可使装甲的攻击力一时上升,但要注意极速的能量消耗。

●アイテム:道具

●防御:基本上与非装甲情况一致

●逃走:基本上与非装甲情况一致

●エーテル机关:搭乘者只要拥有这项能力,装甲就会被装置上,当然也要消耗EP。

●特殊装置:若想使用特殊装置,必须满足一定条件,一般在每关结束后可作出选择。

令角色在苦战的形势中一发逆转的神秘装甲系统



所谓"异度装甲"是指眠于古代遗迹中的人形兵器,必须经过挖掘才能获取。但是由于是古代文明的产物,故此玩家必须装上驱动装置才可使用装甲。

装甲可以自由地交换彼此的装备,并且伴随角色的成长攻击力也会越来越强。另外,装甲除一般的拳打脚踢外,还会使用类似魔法、特技等特殊攻击方式。

不过,据现在的情报看战斗中是不可以随意召唤装甲助战的。

注:由于结稿日期所限,本文中的内容难免有疏漏之处,望读者见谅。

王家的血缘关系

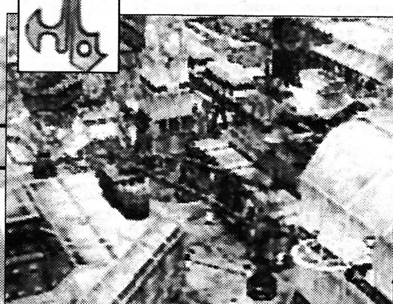




沙漠之国——阿巍(アヴェ)

位于伊古尼斯大陆的南部地区，国土的大半部分处于沙漠地带中。拉欧与领国柯斯莱布保持着数百年的交战状态，最近与被称作“甘伯拉”的秘密组织结盟，战况正向着优势的方向发展。另外，这里正是今作主人公黄的故乡。





宗教国家——尼撒(ニサン)

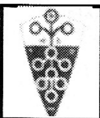
与其说是国家到不如说是尼撒政教信徒所聚集的宗教共同体。处于统治地位的大教母与沙漠之国的王室成员之间有着血缘关系。尼撒政教是在伊古尼斯大陆覆盖面积最广的世界宗教，在其它国家中也有大量忠诚的尼撒教徒。

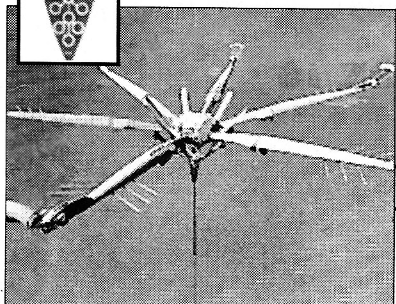
百年争战中

?

?

?

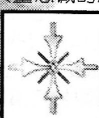


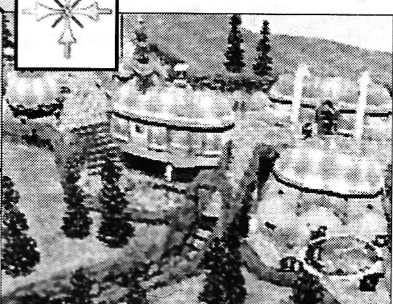


空中要塞——索拉利斯(ソラリス)

世界上军事力量最为强大的国家，同时也是女主人公艾莉的出生地。整个国家均浸透着民主主义思想，当然艾莉也不利外。所拉利斯下部有与地面相连的物资运输通道，但具体所在不明。

艾莉做为间谍侵入柯斯莱布





军事国家——柯斯莱布(キスレブ)

位于伊古尼斯大陆的中央地带，拥有重要的古代文明遗产——原子炉。这里人们终日靠与关押着的囚犯战斗取乐。

瞬间回顾－－SQUARE的97浪潮

早在超任时代就以其极品 RPG 扬名的史克威尔，现在已实实在在地成了 PS 的左膀右臂。从《FF7》到 12 月 23 日的《陆行鸟之不思议迷宫》97 年至少有 8 款软件问世。然而就在这新作如云的形式下，玩家的评判却是褒贬不一的。的确，就连久负盛名的沙加也没能达到预期的目标。那么，史克威尔真的在走下坡路吗?

回首史氏在超任时代最辉煌的 96 年吧。当年史氏在摸透 SFC 硬件机能的情况下共有 5、6 款软件推出，而且种类相对单一，就系统而言《鲁多拉秘宝》比《沙加 3》、《FF6》又有多大的提升呢? 的确，96 年史克威尔在成功的背后已存有明显的问题——类型单一化、系统套路化。

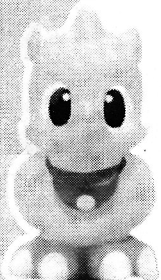
现在，再让我们看看年内的数部作品，原创品牌甚多，其中包括两款风格各异的对战游戏和一款射击游戏，另外《FF7》、《FFT》也绝对可称是长期酝酿的传奇大作，至于其它几部作品，我个人认为也是有相当水平的，比如《前线任务 2》，虽然没有达到的预期绝对轰动，但至少也是目前次世代同类游戏中数一数二的佳作了。

如果你认真的读完上文就不难发现史氏在 97 年的进展。在游戏数量提升的背后种类和系统也在扩大和改进。而且年初《FF7》的巨大成功也绝非 96 年内几部作品可比的! 另外，目前发售日未定的作品还有 5 款之多（包括街机作品《大和魂》)，其中《PE》还被列入 97 年末最受瞩目的三部作品的行列，此外以 3CD 大容量推出 ACT《双界仪》更是令许多玩家望眼欲穿!

所以，单以《沙加》的失利和《前线》没能达到绝对轰动就对史克威尔大发牢骚的人谓免有些人云亦云的味道。我们从新公布的作品来看，其制作水平和对游戏感觉的把握都比以前有了明显的进步。大家都知道史氏这几年招募了不少各方面的人才，今年和明年上半年就是显示这些人才华和全新游戏创意的时候。

的确，97 年正是史克威尔长足进展的一年，这点不容置疑。

责编:PERFECT

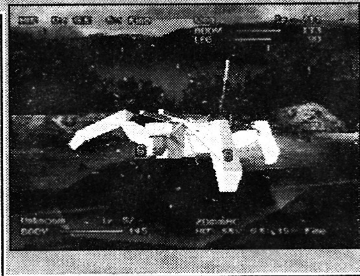


前线任务 2

危机四伏 一触即发

由于特技的种类太多而大伤脑筋的玩家注意了，今回介绍的技巧一览表绝对值得信赖。另外，《前线》这类模拟游戏向来以超强的可玩性著称，如果你有什么小体会或新发现可千万不要犹豫，速速写好寄到编辑部呀。

PS 厂商:SQUARE 类型:SLG 发售日:97·9·25



游戏中期的战术指南及部分要点、特技

MISSION 10

敌人不仅数量多而且实力强劲。敌方首脑维恩（ヴェン）的远距离攻击力相当强。初期我方会有 3 架由 NPC 控制的直升机杀入敌阵削弱一部分敌方力量，即使这样我方的战斗仍相当艰苦。在进攻时切记一拥而上，最好利用远距离攻击削弱逼近的敌人，而后小心前进，只要将指挥官维恩击败其它部队也会纷纷撤退。

MISSION 11

难度与上一关相当，并且同样有 NPC 助手的帮助。敌人的目的很明显就是要占领并破坏货船，因此一定要分兵两路死死守住通往货船的两条通道。至于坦克群可先由我方 NPC 牵制。如与维恩相遇最好采用包围战，这样即可从零件破坏开始，大赚 EXP。

MISSION 12

敌方部队是清一色的直升机、战斗机，因此我方角色均要配备非格斗战装甲和对空导弹。在直升机被我方破坏后，战斗机便会参战，这时就要有足够的弹药和回复品来做最后的抵抗。

MISSION 13

本关难度绝不容忽视，敌方等级均在 9—12 级，再加上特技的利用往往能一击毁掉我方队员的一只手臂！进入战斗后，我方应尽快解决身旁的四个炮台，接着利用远战与格斗战配合消灭眼前的敌人和雷达车。当门口的 NPC 助手被消灭光后，就要尽快在敌人进入中央空场前布属好，并集中火力对付两辆装甲车。此战前我方如有队员达到 12 级可能会相对简单一些。

隐藏版面



▶难民首领为了带领孩子们逃出边境而向乔依斯求助。

前一关中，在城市内聘请雇佣兵后，立即前往收容所就会听到有关难民的消息，此时再前往酒吧充分交谈后即可进入隐藏版面战斗。

MISSION 14

敌人数量相当多，最好先消灭空中的战斗机。其它人沿桥前进与敌人开战，但是由于道路狭窄，千万不要陷入重围。同样，击败维恩即可获胜。

MISSION 15

敌我两方的数量差距好象更大了，不过只要击碎画面一方的油桶即会引起爆炸，这样沿路的油管也会由于爆炸而形成一道火墙，将管外侧的敌人与我方机兵隔开，避免不必要的战斗。注意：破坏油桶只能用格斗战。另外如果隔离开的敌人过多也会影响 EXP 的获取。

MISSION 16

敌人的等级大多在 15—16 级。最初的战略布属尤为重要。进入战斗后，当然要首先消灭那些可恶的修理机兵。



◀在斗技场中如果机兵的腿部被击毁，那么它的回避率就会变得极低。

MISSION 17

敌人基本分布在地图四角的位置上，比较可行的战术是分为两小队进攻敌人。首先消灭力量较弱的部分，而后集中力量进攻敌人最强的部分。另外，本关地形相对复杂，如果有无视地形变化的特技要尽量装备。

MISSION 18

难度一般，在维恩被消去一半 HP 后他个人便会撤离。只要回复品、弹药充足我方便可轻松过版。

MISSION 19

本关有三架直升机参战，因此要装备对空武器和弹药。初期山顶上的敌人会不断向我方进行远距离对地攻击，故战前应备好足够的回复品，以避免过早的伤亡。当然仍然需要步步为营的小心推进。

MISSION 20

敌战斗机均集中在战场一方，因此我方在兵力布属时只要把擅于空战、近战的机兵分成两组即可。

文/责编:Y·K·L

三种神秘机甲的获取方式

IYANA・W

在 NETWORK 中输入网址"SCHNECKE"，再输入密码"SN"。此时在限时内输入"GERMANY"就可得到机甲 IYANA・W。

RAVEN

首先在 24/6 前进入 OCV 军的网址，输入"SAKATA"后就可看到一段有关机甲的资料。而后在 CHECK CODE 部分输入"OCILIPY"就会收到一封 E—MAIL，约你在 24/6 于酒吧见面，赴会后即可得到机甲 RAVEN。

JABOA

首先在 MISSION 21 战斗前进入装备场所的 SHOP，这里会遇到两父子。与他们的交谈中选"NO"，再前往广场就会遇到儿子 RICK，向其不段提供资金，最终可得到机甲 JABOA。

过版后的奖金计算依据

过版后的奖金计算是根据玩家破坏敌机甲的种类、数量和我方伤亡情况决定。但有一点应注意，那就是还要扣除我方的出击费用，至于出击费用的多少只要参看装备画面时的 RC 值即可。

バトルスキル(战斗技巧)

名称	适用攻击	效果(等级 1)	等级上升时的变化
クリティカル	全部	发动中自己的攻击力加 25%。	发动率上升
ラッキー	全部	发动攻击全弹命中的话以后每次发动攻击力上升。	发动率上升
チャージ	格斗	暂时性提高攻击力，但是自己也会损血。	发动率上升
ターゲット	近距离	命中率和攻击力各自加 10%	命中率、攻击力上升
ディサームアーマー	远距离	使敌人机甲的防御力减半。	无效率、回避率上升
レベルダメージ	格斗	可以给予敌人飞行员格斗等级 x 10 的打击。	发动率上升
ベストポジション	全部	剩余 AP 的命中率上升度提高。	命中率、攻击力上升
ダブルパンチ	格斗	双手都装备パンチ或ナックル时攻击回数增加一次。	最大次数、发动率上升
フェイント	格斗/近距离	技巧的连锁确率变成 1.5 倍。	连锁确率上升
スイッチ	近距离	使用左右手的武器交互攻击，增加一次攻击回数。	攻击次数、发动率上升
スピード	近距离	武器所发射出的子弹数增加一个。	发射次数、发动率上升
ヒット&アウエイ	格斗/近距离	自己攻击完毕后，敌人反击前强制使战斗终了。	发动率上升
リーサルショット	近/远距离	攻击命中的パーツ不管 HP 多少都能破坏。	发动率上升
スタンパンチ	格斗	攻击命中的敌人有 30% 的机率陷入昏迷状态。	昏迷率、发动率上升
スティングブロー	格斗	原本只能持有冲击属性的格斗攻击变成贯通属性。	发动率上升
レッグファースト	近距离	第一发的攻击一定命中脚步，30% 的确率使敌人混乱。	混乱率、发动率上升
ファースト	全部	抢得先制攻击权。	发动率上升
ホールドアタック	全部	让出先制攻击权来增加自己 10% 的命中率和攻击力。	命中率、发动率上升
ヒートブロー	格斗	原本只能持有冲击属性的格斗攻击，追加炎热属性。	发动率上升
デッドアングル	格斗/近距离	装备复数战斗技巧时连锁确率超出 25%。	连锁确率上升
ダッシュ	近距离	以格斗战条件(地形盾牌无效，上半身攻击)战斗。	发动率上升
ファインドアウト	全部	敌人第一发子弹的攻击可以 100% 回避。	回避次数、发动率上升
イモータル	全部	即使パーツ的 HP 为零，战斗结束前仍不会破坏。	发动率上升

オーナースキル(个人技巧)

名称	效果
Z.O.C	进入周围 8 格的敌方单位，下回合只能向前后左右移动 1 格
モラル	周围 8 格内的我方单位回避率加 5%，命中率加 5%，技巧发动率加 5%
スキルアップ	进入周围 8 格内的我方单位，战斗技巧发动率 + 50%
リフレッシユ	回合开始时，周围 8 格内的我方单位バニッフ、テラー回复
ヘルプ	周围 8 格内的我方单位遭到攻击时，全部由自己来承受伤害
ディフエンス	周围 8 格内的我方单位回避率加 10%
ディープストライク	周围 8 格内的我方单位命中率加 10%
降伏劝告	使周围 8 格内 HP 减少的敌人单位投降

COM スキル(电脑技巧)

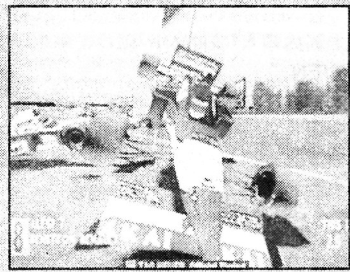
名称	对象	效果
MOVE PLUS	自己	单位的移动力加 1
SDP SYSTEM	自己	受到的攻击损伤在 10 以下
SHOCK ABSORB	自己	战斗中百分之百回避昏迷状态
SATELLITE	敌人	将敌人单位的地形效果变成零
AUTO REPAIR	自己	回合开始时，回复 HP 最少之パーツ 5% 的 HP
AUTO SIGHT(SHORT)	自己	近距离攻击时的 AP 消费减半
LEARNING SYSTEM	自己	战斗中得到的经验变成 2 倍

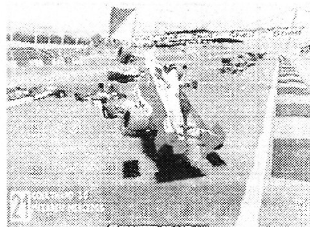
一级方程式赛车97

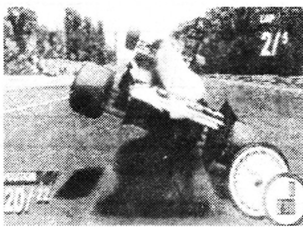
海外热作 日本登场

这款游戏是很强调真实感和速度感的。单纯从游戏性上讲，总觉得方程赛车有些单调，跑道比较窄，而每辆赛车又都是一个模样，视点还特别低，不太容易驾驶。今次索尼为大家奉献的97年F1大礼，可是很有水平哦！别再小看了此类赛车游戏哟！

PS　厂商:SCEI　类型:RAC　发售日:97年12月预定







▲翻车时的壮观场面，比一比谁的"姿势"漂亮！

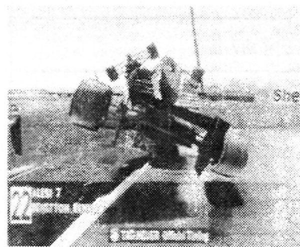
前作"FORMULA1"是PS上第一款此类赛车。虽然它自称其完成度超越其他主机上所有的F1游戏，但实际上，却仍有不尽如人意的地方。例如在撞击的表现上、无法弃权、气候在比赛中不会改变、没有真实驾驶者的视点等等。因而只要是喜爱F1的玩家，无不抱着"期待出续篇"的心情，而这个愿望终于实现了。特别是在赛车途中"变天"的前兆是看得见的，那么就要考虑一下，何时去更换轮胎？从世界F1大奖赛中车身上的白色"PLAY STATION"的广告上，以及SCEI在日本对此游戏的宣传力度上，可知该作属于"大作"级RAC。

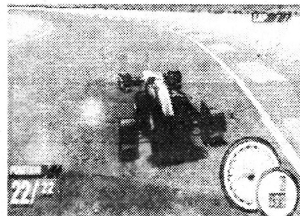
满载着97年最新资料的F1－RAC隆重登场！

不定时会提供高品质西洋风味游戏的SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INCORPORTED，已推出去年大受好评赛车之续作，其中值得注意的地方到底有哪些呢？从画面上看就能得出"马赛克"效应已经减弱许多，仅剩一些小小的"米粒"。

要将前作的真实度再加以大幅度提升?！







通常打上"×版"的游戏，其所使用的资料大部分都是去年的东西。然而在本作中则完全不同，97年度F1大赛中的许多赛车、车手，都存在于游戏之中，值得一提的是，选手的姓名也是真实的。英国最近刚刚才采用的银石路面跑道，以及新加入的比赛场地，全部重现！

在赛车临场感表现上，本作出做了大幅度改进——翻车和退出比赛的概念，是这次新加入的要素，且视点就有8种。至于其他以往就已经存在的要素，诸如赛车造型、引擎声及其多普勒效应等，亦相应加强，与前作相比是基础部分都更加具有真实感了。

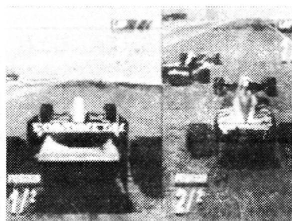
更加聪明的AI人工智能系统

除了上述这些要素外，本作的AI人工智能系统也比前作加强许多。比赛中，玩家势必会碰到比以往更加难对付的车手。另外，前作极获好评的比赛实况播报，在本作依然会以更精彩的内容为玩家服务。喜欢观看赛车比赛的车迷们可不要错过了哦！



▲赛车选手的特征和癖好，会在实际赛车中反映出来。

通信对战改为画面分割的方式来进行



▲赛车游戏与格斗游戏相似，双人竞争时乐趣更多。



在对战方面，前作是使用通讯对战连接线来游戏的。然而本作却已经改之为画面分割，说实话还是两台电视的办法较好一点，现在许多家庭的电视都不止一台了。只是在家中为了追求良好的视觉效果而再去买一台PS，就有点太"奢侈"了，恐怕没有人会这么做吧？本作画面可左右分屏，玩家还须适应一下。

◀不用说以往的赛程，这回也更逼真了，实际增加的赛车，都有完整收录。

责编：天师

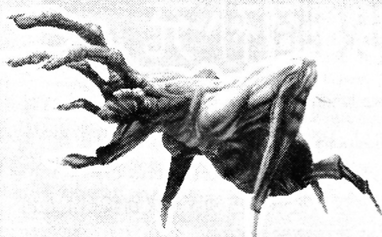
ABE a GOGO

异类生物 外星脱狱

《ABE a GOGO》的游戏方式颇似曾经红火一时的《波斯王子》。不过，今作中大大强化了谜题部分，因此，其操作系统较一般动作游戏也相应地复杂了许多。好了，玩家吃了那么多日本料理现在也来尝尝美式快餐的味道吧。

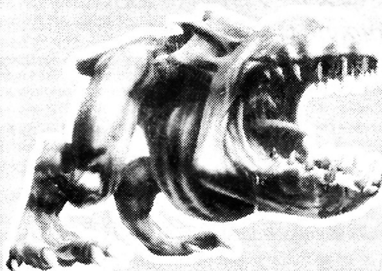


PS　厂商：GAMEBANK　类型：ACT
发售日：预定 97 年 12 月



庇护虱（Para Mites）

在帕拉莫尼亚生息的角色。虽然单独出现很弱，但两只的话就会显露出凶暴的本性，与搜索兽（SCRABS）同样被称为神兽。在本作中都是间谍的材料。



猛袭兽（SLOGS）

特别喜欢骨头的凶暴家伙，一定要小心它的大嘴！另外，别看它只有两条腿，但行动速度却很惊人呢。

艾布（ABE）

艾布是今作的主人公（见右图）。它的冒险舞台在一颗行星上，艾布是自从远古就栖息在这奇异世界的马德甘族青年。今作的故事在他与伙伴们从莫拉克经营的农场营养快餐店逃跑展开。唱圣歌和游戏语音是他的得意技。

捍卫美版游戏的地位 一款加入众多谜题的 ACT 游戏

在游戏中，艾布最常遇到的便是守卫，这些守卫多数是猛袭兽，玩家经常要利用画面中预先设好的陷阱来将他们消灭。此外，在工厂中也有不少的“下坠物”，对付它们要有好的判断力，利用时间差跳过这些地方。而另一项需高速度才能完成的便是“拆炸弹”！玩者要先蹲下，然后在灯呈绿色时按下按键，否则当然会……

当玩家到达靠后的版面时，便要小心一些有“手印”的地方，因为这些手印便是前进方向的提示，玩家必须认真阅读，而且有一些还可以教主角掌握特殊能力，不过也要非常小心，因为少数文字中是暗藏杀机的！的确，这正是今作的最大魅力，在危机四伏的世界中展开历险，而我们的主人公却是一位傻乎乎的外星人艾布。

精彩的动画片段

现在，美版游戏显然没有日版的受玩家欢迎，不过，单论 3D 动画片段而言，美国人的制作水平的确较日本还是有优势的。在今作中，玩者便可以看到非常精采的动画片段。从故事介绍、开始游戏，直至游戏的每一版均会有精采的动画片段登场，这足见游戏是花了不少的心血制成的。

在美国方面，这部游戏更是相当受欢迎。除了精采的动画片段外，今作吸引玩家的另一个重要卖点便是游戏之中所需解开的众多谜题，所以今作其实并非一般的动作游戏。

逃出工厂！

这是玩家第一个要面对的地方。当艾布知道自己将成为公司下一种食品的“原料”之后，便决心逃走。不过，这对于瘦弱的艾布而言，要离开这座大型的工厂就好像要逃出一个大迷宫一样。幸好，在开始之后，艾布可以发现一个灯箱，在那里玩家便可以看到这座工厂的地图，好好的记着它啊！这样才可能找到出口逃生。

另外，玩家也不要忘记救助艾布的同胞们一起脱身呀！



充满无奈的马德甘族青年艾布

责编：PERFECT

勇者斗恶龙Ⅳ

攻略续篇
重在实用

也许是由于语言不相通的缘故吧,《勇Ⅳ》在后半部的攻关的确有一定难度。因此我们刊出了8月号《勇Ⅳ》攻略的部分补充,相信下文的实用性还是很高的。

另外,鉴于FC玩家仍有相当数量,因此本刊将不定期刊登一些FC的经典游戏攻略。



FC　厂商:ENIX　类型:RPG　容量:4M

重在"实用"二字的DQ4攻略补充

第五章　引导者们《续》

众人力克狮头怪收到战士莱安,全员会师后向着第二章圣园城进发。还记得第二章结束时这里狼狈不堪的样子吗,原来这儿被一群妖怪占领了。对,我们就是来消灭它的!经过勇者们不断的练级挣钱(电软术语:铁)更新装备后,建议去赌城右下方的屋子,由于有了魔法钥匙可顺利上三楼买到相当好的装备。顺便提一下,看到二楼的两个箱子吗,怎么才拿(偷)得到里面的财宝呢,伤脑筋吧!提示一下,应从皇宫内某秘道……其实那其中一箱子内有一把装备后会被阻咒而要到教会才能解咒的剑,最好将其卖掉换铁啦?!终于干掉那厮。下楼后在一房间内拿到熔岩之杖(**マグマのつえ**)等物后便可去布尔格花园城(**ガーデンブルグ**)了。

从战士莱安的出发地**バトランド**,向北乘船后沿着灵河向东航行,上岸后来到一个三面环山的死胡同,在其北在一格山(该处可看到花园城)下使用熔岩之杖后那一格山即熔化消失,白天便可进入城堡了。勇者等人在皇宫内某一房间与人交谈后那人离去,一会之后他进来却把勇者们当成贼似的关入大牢,正当众人迷惑不解时,又有人来将众人带至国王处。原来果真皇宫内闹贼而经常丢失东西,众人当然不会说自己是贼啦,经过不断解释后,国王终于答应让勇者们去把真凶抓来,澄清自己的清白(警察的故事?),但这之前却要扣押一人作为人质。由于人质可以改变,所以可让攻防都较差之人去坐牢!离开花园城,勇者们进入南方一山洞。在一地窖内发现有人正在睡觉,上前叫醒他之后,他要逃跑,堵住他。将他歼灭后就可回花园城见国王拿到监狱之匙(有了这把钥匙就可开启全世界关闭了的门)。开牢门放了同伴后,顺便到附近找到天空之盾(第8期有误),继续冒险吧!



要到哪里去呢,打开地图看看,发现有一块陆地似乎没去过。好,出发!

众人乘船来到新大陆沿着大陆唯一的水道来到河边村(**エバーサイド**,其实就是水寨)。打听完情报往南出村,过祠堂(迷宫)后沿路来到爱意城,怎么这城被妖怪占领了!找到城右下方的一个人,得知"变身之杖"被藏在赌城南方的一个祠堂内。瞬间移动至赌城后乘船来到南方祠堂(迷宫),仔细找找定可找到变身之杖,再次赶往爱意城,在最高层会议厅使用变身之杖并变成妖怪后(可与妖怪对话了)静待几秒钟、魔王出现后讲了几句话,就让众妖(?)去阿泰姆特(**アッテムト**)村。瞬间移动至此地,进村后发现村中又有人倒下了(本来人丁就不兴旺吗!)。下到矿井,一路斩杀妖怪,终于找到出路,没想到达矿井竟是通往一宫殿的秘密通道。在宫殿内找到魔王(**エスターク**)并击败他之后,在殿内原有一妖把守的地方找到(**ガスのつぼを**)即可去河边村拿气球了。

取到气球之后,冒险就更方便了。赶往世界各地收集齐天空圣物(第8期有介绍),后乘气球飞向世界中心小岛吧!

飞进岛后进入一村庄**ゴットサイド**,休息一天。出村东面柯堂内可得到**バロンのつのぶえ**等物品。之后往西南方进入塔楼(勇者需装齐天空圣物方可进入),上到顶层后乘云到达天空之城(**つんくうじよう**)。呀,城堡内王座上竟是个龙王。会不会打起来呢?与它对话,它见勇者握着天空之剑后却给勇者加了一万来点EXP,真奇怪!告别龙王,找到城墙外(有个女人在附近)的一个地洞(云窟窿?),勇敢些跳下去!本以为会摔死却意外的掉进那个被山包围的地洞。这个迷宫较为复杂,多走几次后找到出路——一个名叫**きばうのほこら**的地方进入出口处旁边的一个祠堂,靠近那王座上的火,火立刻转变成一个人。他告诉你在这个地方四个角各有一个祠堂,分别都有些妖怪头领把守,只要击败他们就可解除北方城堡外的结界(他还可为众人回复HP、MP及记录)。事不宜迟,消灭妖怪,打破结界后进入最终城堡吧!

终于,又看见魔王了,本以为他还是那副德性,可谁知没打几下他就开始变身,一次次加强,最终变成了一只可怕的怪龙。虽然如此,但邪终不胜正,魔王……

天空之城的龙王背着众人飞向天空之城,与龙王对完话后,出城,冒险终于告一段落。莱安回去了,公主回去了,商人回去了,舞女回去了,勇者也回去了……世界恢复往日和平。

和平的世界真好啊!

文:王进　　责编:PERFECT



国产中文游戏万花筒

英烈群侠传

FC 厂商:外星科技 类型:RPG



《英烈群侠传》是根据金庸十四部小说改编而成的角色扮演类游戏。提起金庸，无论在中国，还是东南亚，都有极大影响。金庸的小说，充满了神秘的传奇色彩，人物风采各异，情节起伏跌宕，令读者不知不觉中流连往返于过去的时代。

本游戏让时光倒转，将你返回那神奇的时代，海阔凭鱼跃，天高任鸟飞。

由于你的加入，看看能否改变金庸原作中的故事情节？一、你能否娶到夫人，夫人是谁？二、原作中姑娘们的梦中情郎，是否改变？三、武林局势有何变化？四、第二次华山论剑谁主沉浮？

本游戏对 8BIT 游戏所受的限制，进行了一些技术上的突破：使 8BIT 的 RPG 游戏画面、卡通，能与 PC 机媲美。游戏内容丰富，故事情节曲折，音乐美妙。在 8BIT RPG 游戏中，是史无前例的。

甲 A

FC 厂商:外星科技 类型:SLG + SPG



足球，对我们广大国人来说真是有太多太多的故事，太多太多的遗憾了，在本世纪最后一次冲击世界杯的希望又成泡影时，由外星电脑科技有限公司推出的足球游戏《甲 A》，无疑是对广大球迷心理失衡的一种补偿。同时也希望通过此游戏为我国足球事业的发展而尽一份力。

本游戏贴近生活，队员转会、国家队比赛、体能测试、引进外援、炒教练、升降级等国内足球界有争议的问题均在《甲 A》中有所体现。为让玩家能在本游戏中真正的过一把足球瘾，《甲 A》游戏中出现的球队、教练和运动员都是你非常亲切熟悉的面孔。如果你高兴，还可以买进马拉多纳，罗纳尔多等著名球星。

在《甲 A》中，你可亲身感觉到球队胜利时的愉悦，失败后的沮丧，通过该游戏，你可以知道什么是地地道道的中国足球。

风云

FC 厂商:外星科技 类型:SLG



十几年前强大的加龙帝国占领了奥塔国后，父母双亡的年幼王子就和其他孩子一样都被带到加龙帝国做苦役。

转眼十六年过去了，已经成为帝国骑兵统领的王子在偶然的机会知晓了自己的身世后，终于和其他受苦受难的弟兄们揭起了反抗的旗帜，开始了复国风云……

这就是外星公司最新推出的 SLG 游戏《风云》。主角要联合四处的友军，以最初的几座孤城为据点对付强大的帝国军团，最终攻下帝国的数十座城池，完成复国大业。

游戏大胆采用了八位机 SLG 中较少用的大迫力进攻、单挑、魔法等战斗画面。怎样攻克各具天险的城池？怎样协调多兵种作战？怎样守住你的胜利果实？喜欢 SLG 的玩家，准备接受挑战吧！

少年游侠

FC 厂商:外星科技 类型:RPG



《少年游侠》取材于马克·吐温的小说《汤姆·索亚历险记》，玩家在游戏中扮演主角，汤姆伙同他的好友哈克，对发生在本镇上的一起凶杀案的好奇，到一步步的调查、侦探中，使你仿佛有一种身临其境的况味。

故事情节峰回路转，采用 RPG 模式，强调故事剧情，加上十余种武器、防具让玩家可以充分利用，使游戏在战斗内容与效果上十分丰富。

撰稿：曹恒

秘技天地

秘技天地 方偏 技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

SS 街头霸王·精选集 FP 5

嘉米参战:在街机模式中用 VEGA 打通游戏,并且分数要在第一位,之后签名为"CAM";这样在对战模式和练习模式中选择角色时,让光标与 VEGA 重合,按 START 键 2 回,CAMMY 就会登场。

OC 的持续与连打:在练习模式中选择角色时,按住 L、R 键 3 秒以上再按键决定角色;这样在练习中只要按住 L 键就能使用无限时间的 OC,按住 R 键就可以保持连打的状态。　北京 反感打开超杀开关的 风马

PS 生化危机·剪辑版 FP 6

弹量无限的左轮手枪:使用这条秘技必须有一个存盘次数为 0 的记录。当以改编模式中最好的通关结束游戏时,就会出现存储的画面;选择那个存盘次数为 0 的记录开始游戏,就会发现已经拥有一把弹量无限的左轮手枪了。这把手枪是代替前作中火箭筒出现的,威力虽小但比火箭筒要灵活得多。　北京 热切期盼续作的 风马

SFC/PS/SS 心跳纪念品 FP 2

谜之隐藏人物:本游戏的进行过程中常会在走廊上撞见一个发型奇怪的谜之女,但是却总也不知道她是谁;还有在考试成绩的名次中也可以看见一个叫做馆林见睛的名字,但在游戏中却没见过此人,其实此人就是那个谜之女。在游戏中不可能认识她,但是只要达到一定的条件就可以在毕业时见到馆林见睛的告白。条件是在游戏快要结束前做一个记录,记录时间一定在 1998 年 3 月 14 日之后,在毕业之后无论有没有得到其他女孩的告白都在问记录与否时选择不记录,注意不要复位;看完结束画面后取回原来的记录,继续接着原来的记录玩,虽是原来的记录,但数值都是毕业时的。然后在游戏中尽量把每项数值都开到 150 以上(疲劳度不包括在内),根性这项数值只要在 100 以上就行了。到毕业时就会有隐藏人物馆林见睛约主角到传说之大树下了。如果到毕业时还没有隐藏人物出现,一定是数值没达到要求,那就再在看完结束画面后取回原来记录,继续提高数值,这样一定会有隐藏人物出现的(注:必要条件一定是在毕业结束后没有复位,然后取回原来的纪录)。

获得秘奥义:在游戏的第一年放暑假前(8 月份)加入一个部,在部活动的夏令营之后可退部,再参加其它的部;到了第二年的开学(4 月 4 日)之后可重新回到原来的部去,就是说在三次夏令营中一定要是同一个部的夏令营,在第三次夏令营时主角就会获得秘奥义。例如,科学部的秘奥义是"战斗卫星",水泳部的秘奥义是"大海冲",轻音乐部的秘奥义是"诱惑の音色"等等,每一个部都有不同的秘奥义。

与世界番长战斗并获得称号:首先要取得秘奥义,然后在 98 年的 9 月中约女孩去玩;在玩时会遇到不良少年,可用秘奥义对付他们。打败不良少年后他们会叫来他们的老大——世界番长,使用秘奥义可轻易打败他。打败他之后主角就会取代他的位置获得"世界番长"或"朝烧番长"甚至是"银河番长"的称号。　南京 刘会强

SFC 超级炸弹人 4 FP 5

隐藏 GAME:游戏中常会有一个转移装置在封闭的石头中,这些石头用炸弹炸不掉,这个转移装置是不是就不能使用呢?不是!条件是在双打模式,两位玩家中必须有一人取得了可把炸弹举起来的道具,然后让取得此道具的玩家把另一玩家举起来,重合时按 A 键(不是把真人举起来,是指分别控制的炸弹人)。举起后走到封闭的石头处,算好距离后按 A 键将另一玩家投入封闭的那块区域,被投入的玩家走到转移装置上就可进入隐藏的游戏了。有 777 老虎机,还有大量的坐骑在等着玩家。　南京 刘会强

SFC 机器猫 4—大雄与月亮王国 FP 7

选关密码:1、ディアナの島:へりかめら　よかんむし
そくせきいわのもと　かくれまんと
かいすいのもと　ふえるみらあ
けんかましん

2、月面:ほしとりあみ　くろうみそ
せいしえいせい　てれてれほん
たいむふしあな　ようろうおつまみ
えすえるえんとつ　うつつまくら

3、月の王国:きりとりないふ　ゆめふうりん
さんりんひこうき　かちんかちんらいと
さかさかめら　さいなんくんれんき
ねんろくまいく　やめられん

4、セントラルタワー:ゆめかんとくいす　きかいかき
さかゆめん　にくめないん
おもいきりはさみ　こころふきこみまいく
うまたけ　しあわせほけんき
つよいいし　××　×××

ARC/SS/PS 街头霸王 ZERO2 FP 6

奇怪的能量消失:选用罗丝并将能量蓄至 level 1 以上,在对手发动 OC 并在 OC 中使用飞行道具时,以灵光镜反射其飞行道具并以此击倒对手,便会出现以 OC 打倒对手的场面及胜利标志,但在下一局时,罗丝的能量就消失了。　山西太原 左昊中

ARC/SS 天草降临 FP 4

霸王丸的无限连杀:选用罗刹,把对手抓到身后(背对你时),按 CD 输入十四斩;当使到第十三斩时,迅速输入→↓↘+D 刚破,击中对手后,对方僵硬很长时间,这时再输入十四斩,第十三斩再接刚破,如此循环,一击必杀。

风间火月的无限连杀:CD 击中对手后,推前输入 AABBCC,再按 CD,AABBCC……如此循环,可将对手连斩九十余斩,满血击毙,难度在于按键的频律不好掌握。

牙神幻十郎的无限连杀:此招最为实用,将对后抓到身后,助跑中斩+助跑中斩+助跑中斩……注意,助跑中斩一定要两斩都击中对手,这样对手就转不过身来,再助跑中斩,一般满血只需四十多连斩即可击败(注:即使对手是加尔福特,服部半藏这种忍者,使用受伤中的反击技也没关系,防御后再跑过去将其抓到身后,到最后胜者一定是你)。　河北涿州 韩紫文、陈浩、张琛、X.Y.Z

ARC/SS 天草降临 FP 7

加尔福特的一击必杀:步骤如下:①放下武器;②用←+C 将对手推到版边;③连续输入↓↘→+A,直到对手被打倒。注:剑豪、剑圣用"怒气暴发"可逃脱。　上海 王潇

ARC '97 格斗之王 FP 4

观察每人援护攻击的机率:在《KOF》系列中,一贯都有援护攻击的作战系统,但队友什么时候出来"帮忙"就很难说,但《KOF97》就不同了,方法如下:在选人画面时,选了第一个人后其余两人用重拳选,应当会出现一个面部图案,图案有 3 种,分别表示援助的机率。"黄色"的面孔表示 100% 会援助,"白色"的面孔表示有 50% 的机率会援助,"红色"的面孔是完全没有同情心的。选择出战次序时也可用此秘技。　南京 郭俊

ARC/PS 街霸 EX PLUS FP 3

各角色超必杀连续技:春丽:LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、K 连按

↓↘→↓↘→＋K、↓↘→↓↘→＋P

豪鬼：LV1 下蹲中 K、↓↙←＋K（连续输入 3 次）、空中↓↘→↓↘→＋P；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→＋P、↓↙←↓↙←＋P，↓↘→↓↘→＋P、空中↓↘→↓↘→＋P（前招离地瞬间输入）

血之北斗：LV2 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→＋P、↓↙←↓↙←＋K、↓↙←↓↙←＋P；LV1～3 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→＋P、↓↙←＋P、↓↘→↓↘→＋P、↓↙←＋P（对手落下时输入）、重复最后两步动作、直到能量耗尽。

隆：LV1 下蹲中 K、↓↙←＋K（连续输入 3 次）、空中↓↙←↓↙←＋K；LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→＋P、↓↘→↓↘→＋P、↓↙←↓↙←＋K

KAIRI：LV2 下蹲中 K、↓↙←＋K（连续输入 2 次）、空中↓↘→↓↘→＋K、空中↓↘→↓↘→＋P；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→＋P、↓↙←↓↙←＋P、空中↓↘→↓↘→＋K、空中↓↘→↓↘→＋P

ALLEN：LV1 跳跃重 K、站立中 P、←↓↙＋P、↓↘→↓↘→＋P；LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→＋P、↓↘→↓↘→＋P、↓↘→↓↘→＋K（后两招可互换，但威力较小）

肯：LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→＋P、↓↘→↓↘→＋P、↓↘→↓↘→＋K

D.DARK：LV2 ↓↘→＋P、←＋P（前招命中时输入）、↓↘→＋K、↓↘→↓↘→＋K、↓↘→↓↘→＋P；LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→↓↘→＋P、↓↘→↓↘→＋K

北斗：LV2 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→＋P、↓↙←↓↙←＋K、↓↙←↓↙←＋P

PULLEM：LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、→↓↘＋K、↓↘→↓↘→＋K、空中↓↙←↓↙←＋K

DARUN：LV2 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→↓↘→＋P、摇杆两圈＋P；LV2～3 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→↓↘→＋P、↓↙←↓↙←＋K（LV3 时可输入 2 次）、←↓↙＋P（对手落下前输入）

BLAIR：LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↙←＋K（连续输入 2 次）、↓↘→↓↘→＋K、↓↘→↓↘→＋P↓↘→↓↘→＋K

SKULLOMANIA：LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→↓↘→＋K、↓↘→↓↘→＋P；LV3 同强度 P＋K、轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P、轻 P、中 K、↓←→→↓←（前招命中时输入）

C.JACK：LV2～3 跳跃重 K、下蹲中 K、←蓄→＋P、←蓄→←→＋P、↓↙←↓↙←＋P（LV3 时可输入 2 次）、←↙↓↘→＋P（对手落下时输入）

ZANGIEF：LV2 跳跃重 K、下蹲中 P、↓↘→↓↘→＋K、摇杆两圈＋P；LV3 跳跃重 K、站立轻 K、摇杆两圈＋3 个 P 键（无论前招是否命中，均可输入）

古烈：LV1 跳跃重 P、下蹲中 P、↓（蓄）↑＋K、↙（蓄）↘↙↗＋K；LV2 跳跃重 P、下蹲中 P、←（蓄）→＋P、←（蓄）→←→＋P、↙（蓄）↘↙↗＋K

杀意之隆：LV1 下蹲中 K、↓↙←＋K（连续输入 4 次）、空中↓↙←↓↙←＋K；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→＋P、↓↘→↓↘→＋P、↓↘→↓↘→＋K、↓↙←↓↙←＋K

VEGA：LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、←（蓄）→＋K、←（蓄）→←→＋K、←（蓄）→←→＋P

GARUDA：LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→＋P、↓↘→↓↘→＋P、空中↓↙←↓↙←＋P；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↙←↓↙←＋P、↓↘→↓↘→＋P、空中↓↘←↓↙←＋P

CYCLOID：LV2 ↓↙←＋K、下蹲中 K、↓↘→＋K（连续 2 次）、空中↓↘→↓↘→＋K、空中↓↙←↓↙←＋K；LV2 跳跃重 K、下蹲中 K、→↓↘＋K、↓↘→↓↘→＋K、空中↓↙←↓↙←＋K；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、↓↘→↓↘→＋P、空中↓↘→↓↘→＋K、空中↓↙←↓↙←＋K

CYCLOID：LV1 跳跃重 K、下蹲中 P、↓（蓄）↑＋K、↙（蓄）↘↙↗＋K；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、K 连按、←（蓄）→←→＋K、↙（蓄）↘↙↗＋P、↙（蓄）↘↙↗＋P、↙（蓄）↘↙↗＋K；LV3 跳跃重 K、下蹲中 K、K 连按、←（蓄）→←→＋K、↙（蓄）↘↙↗＋P、←（蓄）→←→＋P

上海　王潇

PS　浪漫传说·开拓者　FP 4

飞天之铠取得法： 当取得“胜利**のルーン**”后，回到**クーロン**，往 SCHOETHER 景地出发；通过矿洞之后，左下方有一个下水道，右下方的石楼梯通往基地；进入左下方下水道，可以来到自然洞窟，在一处两边有尖崖的驳位慢慢走，会跳下崖取得这件强力防具。

魔枪取得法： 游戏中有种敌人叫“魔铳”，其实它是一件无限子弹、而且攻击力超过 40 的强力道具。要想得到它，要先将其中一个伙伴的武器装备栏空出一项，遇到魔铳时，待它使出一招“无差别凭依”，而这招又击中那位空出一项装备的伙伴的话，它就可以永远成为你的武器了。

草雉之剑取得法： 乘机回到京后，在中央的庭园里打败黑金属取得机械伙伴的猛虎**フログフム**和武神之铠后，乘机回**シュライク**去。进入济王之古坟，找齐三件神器并分别摆在坟内三个台上后，进入上方的门，打败从棺木中出来的济王后，选择“何**かよこせ**”就可得到，若选“仲间**になれ**”济王会加入。

注意：以上三条秘技应选**ブルー**为主角。

超级赚钱秘技： 首先要有 12500 CREDIT 以上的金钱，乘机到**ネルソン**，到酒吧向右面水手买金，可以买到 25 个左右，再回到**クーロン**的银行“￥”店，向其卖金，便会显示出金价应该是 800 CREDIT 左右（如从没卖过金）。这时按十字键的“下”，金价便会下降、而黄金持有量亦同时减少，减至为 0 个为止；然后按“上”升回 25 个，会显示出金价是 1000 CREDIT，再将价格减至 520 CREDIT 卖出，剩余黄金持有量是 13 个，金钱约有 9000 CREDIT。之后回到**ネルソン**，将所有钱买金，会有 31 个。再到**クーロン**重复以上步骤，会发现金钱已增至 16000 CREDIT。不断重复的话可将金钱增至最多约 50000 CREDIT，黄金 99 个。秘技可无限重复，以后就能有用不完的金钱了。

广东南海　梁德智

PS/SS　生化危机　FP 3

UMB16（V－JOLT）药水配方： 首先必须在那间装满药品的房间中取得 3 个空药瓶，用来装水或房中柜子上的两种药品（UMB NO.2 和 UMB NO.4），然后按照下列步骤取药，调合便可配制成功，切记一定要按顺序配制，否则会变成毒气。

水＋UMB NO.2（红色）＝NP－003（紫色）

NP－003＋NMB NO.4（绿色）＝UMB NO.7（白色）

UMB NO.2＋UMB NO.4＝YELLOW－6（黄色）

YELLOW－6＋UMB NO.7＝UMB.13（蓝色）

水＋UMB NO.2＝NP－003

UMB NO.13＋NP－003＝V－JOLT（UMB16）

当配制成功后，先到寄宿舍的地下室，将水放掉，然后到对面房间对植物 42（PLANT 42）的巨大根部使用药水，使其枯萎，最后到 003 寄宿舍的隐藏房间中与植物 42 开打，这时你只要几发散弹枪就能把它给解决掉。

上海　吴建雄

SS　死或生　FP 5

选用各人的隐藏服饰以及最终 BOSS： 不论在任何设定下。只要使用 ZACK、HAYABUSA、BAYMAN、GEN · FU 和 JANN · LEE 各通关六次，就可以使用最终首脑 RAIDOU 了。当每通关一次后，就可以使用此人的隐藏服饰了（各人的隐藏服饰件数与选用最终首脑时其通关次数一样多）。

吉林长春　喜欢此游戏又怕风马嫉妒的　李一卓

GB　斩红郎无双剑　FP 4

柳生十兵卫的无限连击： 用秘技选出柳生，使用修罗、罗刹均可，柳生在 GB 版中实力极强，而且有这样一个无限连击。对战时自己靠在最版边，不停地按着“后”，待对手一靠近就按 B 键，此时是破坏防御，因接着“后”，所以柳生会把对手推向身后的版边，再不停地挤 B，使出“八相发破”，只要两次八相发破之间间隙不太大，便可此一招致对手于死地。为什么必须靠在版边，因为若在场景中间，对手即使中了八相发破也会逐渐弹开，而用此法，两人之间距离不会有丝毫变化。特别是当血值调到 216 后，我使出了“99”击，屏幕显示最大。注意每使出一次八相发破，击中对手连击数为 10，所以没有必要不停按 B，当使出八相发破后可不从再按 B，见连击数上升至接近 10 时再不停按 B，待第二次使出又可松开，如此可减少对按键的损耗。

湖北宜昌　张奥

FC　勇者斗恶龙Ⅳ　FP 6

赚取娱乐币法： 在第三章和第五章的赌场中，如要换取那儿的一个“**ばくれメタルのたし**”宝物，需要十分多娱乐币，如果光是用赌博去赚的话，至少要花一天时间，而若用现实中的钱去买的话，又会不够钱。笔者发现了一个很好的办法，就是那儿的钱币交换是按 16 进位制来算的，即使按照电脑的 16 进位制算法输入数字的话，用极少极少的钱便可换到惊人数量的娱乐币（如输入 16777220 等）。

××　×××

所有人物共通特殊操作	大跳跃 超级 ↓↑或同时压3个K 正常跳跃高度两倍。在大跳跃时除于空中可左右移动外,还可施展一般性攻击。	追击 朝摔倒对手实行下段攻击 对手摔倒的一瞬也预留着可以攻击命中的时间。因过短,故角色追打方式有限。	昏晕恢复 方向键攻击键一同狂按 连续挨打至画面上方角色脸部变红,该角色便会昏晕无法动弹,要赶快恢复以避免连续技。
冲刺 →或同时压3个P 同时压3个P键人物会随方向键变化。冲刺中可攻击,跳跃则大幅改轨。	擒拿技 投掷 ←或→+中P或重P 紧贴对手的状态下才可使出。虽无法防御,却无法投掷距离以外的对手。	反击技 防御中←↙↓+P 耗费能量一级。若能在防御住对手时输入的话,就能凭固定的必杀技进行反击。	挑拨 ↓↓+同时压LR键 挑拨动作无效,则会陷入完全无防备状态。慎重使用。可取消一般技后再进行挑拨。
·空中防御 防御 ←或↙(空中可) 受对手攻击时才可发生效果。平时执行的话仅会使角色朝该方向移动。	倒地回避 被打倒在地遭受攻击时←↙↓+任意键 为防追打,可当作躲避摔倒的技巧。成功使出则起身无敌,站起后立即可攻击。	受身姿势 受到投掷技时←或→+中P或强P 在对方的投掷技中安然脱身的手段。要求是在对手输入指令的同时执行方能奏效,要快。	使用方法 宝石的 ↓↙←+3个P 同时压下轻 重P也可以。发动则无敌,具攻击判定。多颗宝石使用时,由LR键选择。

超级漫画英雄

"MARVEL SUPER HEROES"在大洋彼岸的美国,是深受广大青少年喜爱的人物形象,无论是其中的英雄,或是那些"坏蛋"角色,关于他们的故事,早以深入人心。知名街机格斗游戏制造商CAPCOM在美国亦是人人皆知,它买下"MARVEL CHARACTERS"的使用权,从而推出本作,以及"MSH VS. SF",都受到了爱好者的欢迎。游戏中CAPCOM充分发挥了这些人物的鲜明特点,使之动作夸张化、幽默化,格斗感觉更是无以伦比的爽快化,背景美丽且范围加大,远非"SF"那种格斗感,倒是有些像"VAMPIRE"系列。没有理由认为"MSH"不上手、不被喜欢,武断地说,CAP的FTG还没有不被认可的。只是有些朋友太熟悉"SF"而不能够一下子转变过来,这是可以理解的,希望大家大胆练习之。"MSH VS.SF"在日本街机榜上的9名附近,"救世主2"(注意!"恶魔2之2"亦将堂而皇之上场! 这一切详情请容小天天来年向大家汇报)则行4,"POCKET FIGHTER"居6,这前10名SEGA占一半,NAMCO有2个,而CAP才是第二名。好了,闲话少说,下面是"MSH"的基本技巧,想尝到美好的胜利果实可就得非看不可哟!今后如有机会,将对人物连续技做一彻底研究。(小天天最喜欢的游戏人物是——大胖子JUGGERNAUT!)

CAPCOM PRESENTS MARVEL SUPER HEROES

世嘉土星完全移植
索尼游戏站同样移植

SPIDER-MAN 蜘蛛侠

必杀技

招式	指令	说明
蛛网球	↓↘→+P	投掷蛛网球块之飞行道具。一旦命中,将缠住对手不让其行动。飞行速度与轻中重成反比,但锁住对手时间成正比。
蜘蛛刺拳	→↓↘+P	大幅度施展勾拳对空。在勾拳挥出的同时再按一次P键的话,还能够使出下挥的勾拳。
蛛网滑转	↓↙←+K	利用蜘蛛丝缓缓地踢腿。它也可以在空中使用,轻~重的差别在于攻击范围宽窄。击中后以刺拳追击可行。
蛛网掷	→↘↓↙←+P	放出蜘蛛丝,命中后再将对手投出的招式。轻中重分别是侧面、斜45度角、正上方射出。慢速不宜作连续技。

无限特殊技

招式	指令	说明
极限蜘蛛人	↓↘→+3个P	往后方飞跃再以对手为目标踢腿,命中则进行连续技。由于预备时间长至极,易防御至极。

WOLVERINE 狼人

必杀技

招式	指令	说明
铁钻爪	方向键+同时压下威力相同的PK	将铁爪刺出的突进招式。判定迅速,中重技成立后,可轻易形成连续技。空中可8方向突进,被阻很危险。
旋风爪	→↓↘+P	铁爪打上空。轻~重差异在于高度与命中数上。技成立可连打以增加攻击数。
蛮人抑制	↓↘→+P	利用铁爪如勾扯般作突进攻击。它与旋风爪同样,可借着连按键来增加打击数,很适合用来追击。

无限特殊技

招式	指令	说明
兵器X	→↓↘+3个P	突击对手,在冲撞命中同时发动连续技。速度迅速,等对方看到招式发动(画面变暗)时再想防御也无异于螳臂挡车。
蛮人抑制X	↓↘→+3个P	尤如"蛮人抑制"强化一般的招式。就算遭防御,也会因为距离过远而难于被反击。它可像必杀技一般作为追击。

IRON MAN 铁人

必杀技		
优尼死光	←↙↓↘→ +P	较特殊的飞行道具，虽然出招较慢，不太适合作连续技，但攻击判定大，且在空中也可起作用。
推斥爆破	→↘↓↙← +P	将伸缩型光线向四方放射。命中使将对手吸近，有时可进一步追击。攻击间距随轻中重渐增，判定则渐慢。
灵巧炸弹	同时按下相同威力的PK	沿两条不同抛物线射炸弹。可空中发出且破绽很小，玩家可以自行组合成炸弹→空中冲刺等连续技。
无限特殊技		
质子加农炮	↓↘→ +3个P	拿出巨大的炮台放射光线。收招硬直长，故易遭防御反击。不过本攻击竟连炮台部分都有判定。

CAPTAIN AMERICA 美国队长

必杀技		
盾牌切杀	↓↘→ +P	盾牌投掷。轻中重分别朝向正面下段、正面中段、斜45度投掷。在没有取回射出的盾牌时，攻击受牵制。
星条攻击	→↓↘ +P	将盾放在肩部上升攻击，高度各异。仅限于在画面末端击中的状况下有时可顺势解决敌人，(有盾时可)
突击之星	←↙↓↘→ +K	盾上肩突进攻击。可使敌特定飞行道具失效。速度快，很容易串成连续技。轻～重区别在于突进距离。
无限特殊技		
最后的审判	↓↘→ +3个K	朝对手冲撞，击中后将产生一连串汹涌的连续攻击。虽然遭防御后必受反击，但却因判定之迅速无比，很容易就能组合成连续技。



我们就是『漫画英雄』的对头！来和我们比试比试，尝尝被打败的滋味！！



JUGGERNAUT 加格诺特

必杀技		
地动拳	←↙↓↘→ +P	痛击地面，造成冲击波攻击。轻中重差别在于波传递的距离，而破绽与距离是成正比的。
美洲虎之拳	→↘↓↙← +K	挥舞拳头助跑，再以全身之力施展拳头。助跑距离由轻至重递增。此技一旦落空便会实实在在地遭到反击，使用方法相当困难。
威力集气	在空中 ↑↗→ +P	为了增加下一个攻击的破坏力而蓄力量，所以此动作本身并无攻击判定。但除了提升威力外，以强P作为取消技倒也无甚破绽。
美洲虎压制	↓↘→ +3个P	大力挥舞双臂跳跃扑倒敌人全身的攻击。虽然也可以在空中施展，但是没有击中就极易留下大空档，反而送给对手良机。
无限特殊技		
美洲虎头撞	↓↙← +3个K	以超大头槌冲刺的突进攻击。破坏力虽不算高，但攻击判定强且迅速。如果力量表满至第二格，首发落下后更可再加一发。

PSYLOCKE 精神女忍者

必杀技		
炸裂精神波	↓↘→ +P	投射攻击。轻拳往斜下、中为侧面、重拳则为斜上方的方向。空中可使用，方向规则同地面。
精神回转	↓↘→ +K	轻中重分别为朝侧面、斜45度、正上方跳跃的对空技。虽各威力都能命中两次，但改变威力的条件下可连续重复三回(命中6次)。
忍术	→↓↘ +P或K	立刻消失由其他点出现。轻P左上、轻K左下、重P右上、重K右下，四种分身选择。另外中P归位，中K至敌后。
无限特殊技		
精神波突刺	↓↘→ +3个P	利用强烈精神波包围身体的突进攻击。可空中发出，还能转换方向一次，即使被防住也难以遭反击。
回旋狂	↓↘→ +3个K	连续发射精神回旋攻击的技巧。因其垂直上升，非接近对手才有打中可能。判定迅速，宜作为连续技使用。
蝴蝶隐身术	↓↙← +3个K	产生无数蝴蝶型的精神波攻击。因蝴蝶在其身边飞舞、攻击范围广，在时也可作为追击来命中对手，但出招耗费时间，容易被阻挡。

BLACK HEART 黑心

必杀技		
黑暗闪电	←↙↓↘→ +P	自指尖发出电击。轻P电击由地面穿过，中P在前方，重P则是上空。攻击判定迟缓，中以上须紧慎施展。
炼狱魔法阵	→↘↓↙← +P	在地面绘出魔法阵，引来雷击。命中则对手浮空，可做下一步追击。轻中重差异在于魔法阵出现的地点渐远。
无限特殊技		
陨石雨	↓↘→ +3个P	让大量陨石下坠之招式。射程短，半个画面以上的区域几乎都打不中。近战中与连续技结合，可将对手逼至画面末端。
黑暗之心	↓↘→ +K	于对手脚下制作魔法阵，再如唤无数的魔物进行攻击。判定缓慢，不易击中，一旦命中，更可在落下时展开追击。

MAGNETO 电磁怪人

必杀技		
EM 分裂	←↙↓↘→ +P	由手掌释放高密度磁力。因其快速，故适合远距离牵制及与连续技相配。空中发则与地面无异。
超万有引力	→↘↓↙← +K	以磁力块投向对手并分裂成四块，此飞行道具有追尾性能，击中后常使对手陷入无防备状态，可趁此时施连续技。
磁力粉碎波	在空中↑↗→ +P	空中专用飞行道具，可由上空朝斜下45度放出冲击波。飞行速度依轻～重排列。可用来牵制高空。
无限特殊技		
磁力暴风雨	↓↘→ +3个P	拳击地面释放冲击波。因其滑过地面，击中后能形成连续性伤害。攻击判定缓慢，宜作为追击。
磁力休克波	↓↘→ +3个K	制造如岩石般的X物，再朝对手发射。判定较迟，但因其能作为追击或在空中施展，所以最好不要单独使用此招式。

HULK 变形侠医

必杀技		
伽玛冲刺（地面）	→蓄力← +K	向对手冲击。轻～重的差别在于移动距离。轻技被防住不需担心反击。轻、中技奏效后可接着打。
伽玛冲撞	↓蓄力↑ +K	向空中冲击。在撞击时刻，可借着"方向键+K"来变方向，也因此造成技的攻击距离变化。牢记。
伽玛龙卷风	↓↘→ +P	这投掷技也可被防住，后必遭反击。命中则自动发出投技，弱强的差别在于破坏力及施展后破绽。
伽玛猛掷	→↘↓↙← +P	分开地面将对手投掷。也可借↓↓+2个P键同时按下发之，这种输入方式能够任意将对方投掷至分开的地面，威力破绽皆过大。
无限特殊技		
伽玛粉碎技	←↙↓↘→ +3个P	跳跃后由画面外伴随陨石一同落下。因为跳跃时已具攻击判定，故近战中可用来错开对手的冲刺。下落地点可由方向键变更。

SHUMA－GORASTH 大章鱼

必杀技		
迷惑掌控	→蓄力← +P	集中6颗眼珠朝前方掷飞攻击。虽然破绽不小，但6颗眼珠都会陆续进击，就算对手都防住，量其也不敢乱动。
迷惑捣碎	→蓄力← +K	将身体缩成球型攻击。球体有残像，再加上它会一直持续到判定为止，故利用于连续命中。
分裂投掷	→↘↓↙→ +K	缠住对手，将之举起，敲至地面后再加以痛殴。是投掷技，不够接近则无法奏效，有效范围广，可用轻K接取消技。
无限特殊技		
混沌次元	↓↘→+3个P再接中或强P	伸出触手，接敌后再加以古怪攻击。发动后经过短暂的时间即紧抓对手完成整个招式。

使用BOSS及小孩：首先爆机一次（任意难度、角色、CONTINUE数均可），接着在选人画面时顺序输入以下三种指令——（不局限版本）

①↓、↓、轻K(按住不放)、中K(按住不放)重K(按住不放)，如成功则可使用杜姆博士；

②↑、↑、重P(按住不放)、中P(按住不放)、轻P(按住不放)，成功即可使用塔诺斯；

③超高人气恶魔战士多诺凡所携之小女孩阿尼塔的使用条件较为复杂，↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、↑、X(按住不放)、Y(按住不放)、Z(按住不放)。输入此三条秘技时要将"SHORT CUT"设定为"OFF"。

DOCTOR DOOM

血光四射	↓↘→+P
光子炮弹	→↘↓↙←+P
克分子盾牌	→↘↓↙←+K
光子散射☆	↓↘→+3个P

ANITA

未定名	←↓↙+P
未定名	→↓↘+P
飞剑攻击(两次输入)	同时按下同威力PK
给你的爱☆	↓↘→+P

一举揭开"美国漫画英雄"的隐藏人物！

THANOS

泰坦巨人膝撞	→↘↓↙←+P
死亡恐惧	↓↘→+K
鞭打现实	←↓↙+轻P
鞭打时间	←↓↙+轻K
鞭打空间	←↓↙+中P
鞭打灵魂	←↓↙+中K
鞭打能量	←↓↙+重P
鞭打精神	←↓↙+重K

★上期17页"北京游戏广场"广告地址有误，应为"北京宣武区右安门内大街乙12号游戏专卖"，特此更正！

不知从什么时候开始，游戏厂商就喜欢推出许多奇奇怪怪的手柄出来，并美其名曰这会使游戏的娱乐价值提升，说穿了似乎也是抓准了玩家好奇的心理而大捞一笔。手柄其实就跟主机一样，不管它的功能再怎么棒，没有软件来支持也是毫无用武之地的。

为了提升这些特殊手柄的普及率，厂商跟着就会推出许多"支援游戏"。以SEGA SATURN的HSS－0137型3D模拟手柄为例，之所以有那么多玩家热情支持它，就是因为它除了模拟赛车和飞行的操纵感颇佳之外，更有一大批SEGA巨作在幕后托着（况且它当作2D手柄也是极好用）！而SEGA的"电脑战机专用摇杆"，不是还对应"机动战士高达"吗？至于N64的究级手柄，还嫌不够劲，又推出了究极大振动包，对应游戏极知名的就有"玛利赛车"、"星际火狐"、新版"玛利64"和"大滑水"、"音速战机64"、"SETA直升机"、"007"等等，连小天天都恨不得去过一下瘾！

这些举动，在著名电器商SONY看来，应该不是滋味，于是便有了这一款PlayStation的既可模拟又可振动的特殊手柄，要让人们认识认识PS周边的厉害！！

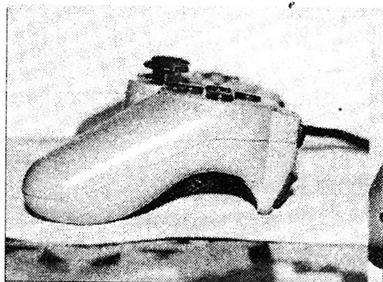
新品折磨战

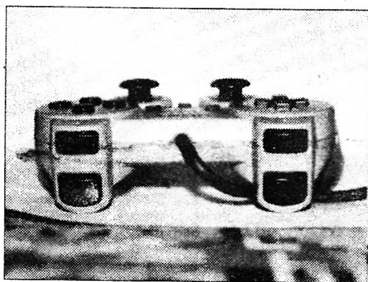
这是一款基于PS普通手柄原型但在两个握手处多了两个球形控制器。该球形的触感与SS的0137型颇为相似，不过其体积就小了许多，倒是很有些类似64的小摇杆，但由于其上端的圆凹面积稍大，PS机主玩久了比较不易疲劳，这是小天天个人认为其设计最为成功的地方。

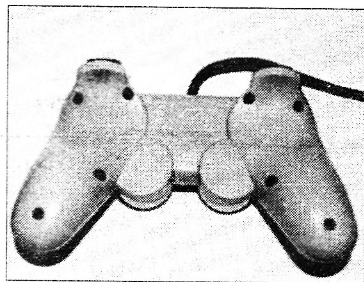
但这款模拟＋振动的控制器特色当然不止这些，它可是拥有3段切换的功能的按键喔！SS玩家都知道0137型采用了2段式切换，PS为啥是3段？！赶快往下看答案！

在这款手柄的中央，有着一颗"ANALOG"（模拟）键钮及其指示灯，当然它熄灭时就代表这是一只普通手柄，但当它变为红色（注意！）时，手柄左边的球型起作用；而当它变为绿色时，左右双球体就都可以发挥作用了——飞行类游戏的双把手？！

哇！怎么这样复杂呢？其实只要玩家搞清楚游戏是支援哪一种MODE之后，就不用挨个慢慢试验了！嘿！因为这PS振动器是透过其主机电源来"窃取"能量，故其振动的幅度同64位机的究极电池振动包比起来，可就要大大地打些折扣了，但就小天天个人的观点来讲，相对于0137来讲PS的已很不简单了。小天天真希望SEGA公司也能出一种强力振动去支援"SONIC R"，那多过瘾！

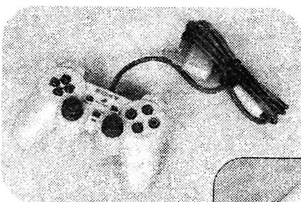






PS振动模拟手柄再掀波澜！

更小！更好！





SONY一向以产品的精致耐用著称于世，对于它的游戏机周边，SONY也力求尽善尽美，以使PS玩家都能最大限度地享受到PS游戏的乐趣，于是便有了新一代"不同感觉的振动同时发出，左右球体大力发威"的"DUAL SHOCK"！打个比方，在格斗游戏中，操纵着角色在地面上行走时的振感与受到对手攻击时的另一种振感将在同一时间传到玩家您的手上，这是何等的刺激！！手柄的把手（？！请先别笑，PS的手柄确实有把手！）与老型相比变小，更能适于玩家操作要求，新款式11月20日已于日本火爆登场并严重供不应求！快快去体验SONY"DUAL SHOCK"！



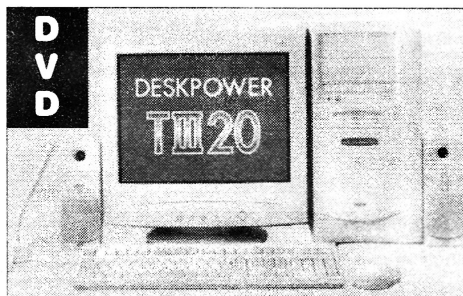
PS软件提携

关于此精品手柄的后备生力军，岂不是比那振动力要重要的多？小天天在此郑重向 PS 机主推荐 SCEI"攻壳机动队"，它将让您彻底地体会到那种被敌人击中后的"快感"（?！）。而业界格斗新贵史氏的"TOBAL2"，因为左球型可以完全代替方向键的输入，玩起来就截然不同了——竟能随着集气的多少而改变振动幅度？真厉害啊！再有就是 NAMCO 公司的，深受广大玩家喜爱的"皇牌空战 2"，它可是能对应这手柄三种模式的哦！红灯亮，敌机击中你时将有振感；绿灯亮时你则可以更加得心应手地遨翔于蓝天之中，但是，每种模式其"方角叉圈"四圆键在此游戏中的功能分布就全被打乱了，所以玩家不得不去花上比较多的时间去重新适应它们。

今后还将有许多有趣的游戏会对应此手柄。极其遗憾的是——该手柄的方向键仍然采用原始设计，倍受格斗家抨击。



流行新知　PC—DVD 简介



▲现在的 PC 机奔腾－586－200MHz 已经是较低配置。随着奔腾Ⅱ－233MHz 在今后的普及，相信 DVD 一定会有所作为的。

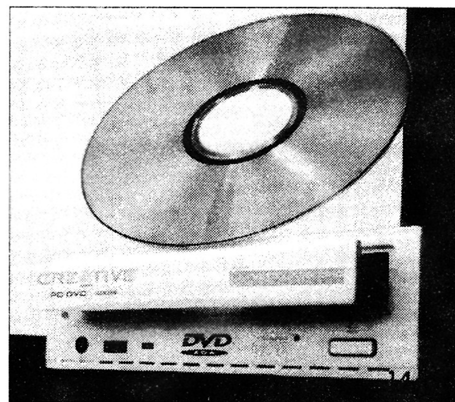
人类科技的进步真可说是日新月异，而且其速度之快往往都超过了人们的想像之外，这点可以从不怕推陈出新的各种电子制品得到最佳的印证。不过要是说到改变了这二十年来日常生活的最具影响力的产品，那就非光碟机莫属了，也就是俗称的"CD—ROM"。

在光碟机刚刚推出的时候，大家只是单纯地拿它当做音乐的储存媒介，但是等到软件厂商发现到其实这是一个很棒的高容量储存装备之后，光碟机就正式地进驻到个人电脑之中。光碟机的速度发展更可以说是突飞猛进，从刚刚开始的单倍速与双倍速，一直到现在的 24 倍速，玩家似乎有点迷失在速度的数字游戏之下，但是光碟机的最大危机倒不是这点，而是其容量的大小早就已经不敷使用。

在以往，只要一片光碟片就可以装下好几十套，甚至上百套的游戏，可是随着电脑硬体的进步，游戏的资料容量逐渐地以倍速增加，很多游戏采用了将近六、七片的大包装早就已经不是一件新鲜事了，玩家彷佛又回到了以前抽换磁片的痛苦时代。

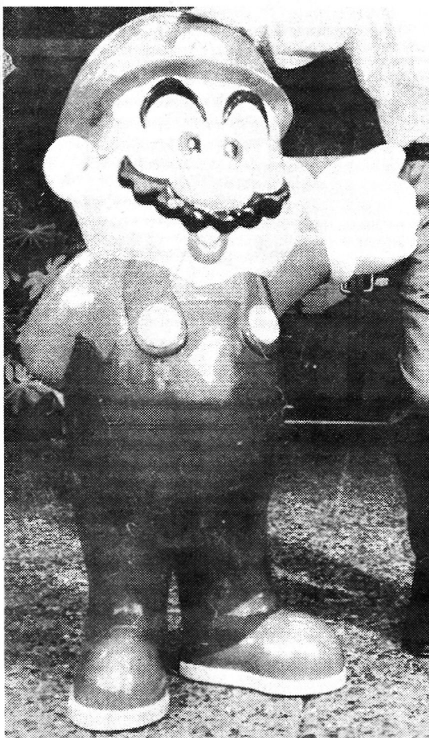
为了对付传统光碟片容量的不足，厂商早就从好几年之前就在开始研究替代现今光碟片的产品，而这个初步的成果也已经在去年年底正式亮相，那就是最近话题不断的 DVD。DVD 光是单面的容量就高达 4.7GB，虽然这个数字乍看之下相当吓人，可是实际上也只能够容纳将近两个小时左右的影片而已（MPEG2 规格）。不用担心，松下电器公司已经在最近又开发出了更高容量的 DVD 出来，光是单面就可以装下 15GB 的资料。这项被称为 DVD－RAM 的新产品已经全部开发完成，预计会在今年年底推出上市，到时候恐怕又会引起一阵新的风潮。

虽然 DVD 的容量一直在扩增之中，不过对于一般的玩家们来说，DVD 依然还是一个高不可攀的设备，高达数千元的硬件设备不是人人都买得起的。但是就跟当年的光碟机一样，只要 DVD 能够逐渐地普及化，就可以压低制造成本与贩卖价格，最后终究会取代现今光碟机的宝座。



至于 DVD 对于娱乐器械的影响，也是不容玩家忽视的一点，因为现今游戏的片数正在慢慢地往上爬升中，改编自个人电脑游戏的"幽灵"SEGA SATURN 版本，更是采用 8 片大包装的方式来发行，如果改用 DVD 版本发行的话，则只要一面的容量就可以全部塞下了。很多谣言都传说下世代主机，将会全面采用 DVD 规格，虽然现在讨论这个可能性似乎还有点为时过早，但它却是相当值得玩家们注意与观察的一点。

责编：小天天



游戏制作入门(二十)

角色比我更重要!!

文/魔法师

咳，玩友，你好啊。(魔法师无精打采状，原因是低烧加睡眠不足。)美工们又LEVEL UP了一回，如果感觉容易，可不要怪我，谁叫要面向大众呢。今天聊聊角色的设定吧。

角色在游戏中的作用不必多说了，重要的就象本文责任编辑(管他是谁)肚子里的秤砣。好的角色，不但可以烘托整个游戏，甚至可以达到支撑游戏的框架的作用。下面就谈一谈如何去设定角色。

首先，游戏的背景和世界观要定好。只有置好游戏的背景和世界观，才能根据当前情况制定角色的种种要素。因为人是生活在社会中的，不管他有多么脱俗，多么叛逆，他总是要带有当时社会的气息。因此，当时的社会形态和人文是决定人物性格的最基本要素。比如说在许多描写类中世纪风格的日本RPG游戏中，总会有国王的近卫队长之类的角色出现，多为忠于国王并且骁勇善战，在形象上基本是身着重甲，手握长剑的家伙，比较特殊的有《超时空之钥》中的青蛙，不过在变身之前他还是那种样子的。由此可以看到，人物的设计在同一时空中是有共性的，可以说是万变不离其宗。

在定好游戏的背景和世界观之后，也就是说时间上定好了，就要考虑地域了。这点可以说是显然的。根据角色所生长的不同地域，造就不同的性格或品质。不是老见某些小说中有“他那坚毅的性格就象他家乡的”什么什么之类的描写吗?与此类似，只不过要体现在角色的具体设定上罢了。最低级的例子，住在赤道附近的角色的皮肤肯定要比住在北极的角色的黑，是吧。挖掘各种细致的特征，体现在游戏中，在游戏者没有具体认识的情况下让其感到地域的氛围。这点也是角色设定中很关键的。与游戏的背景和世界观的要素一样，地域特征的参考也属于共性的设定。

接下来自然是个性的设定，随你喜好了。不过要注意，凡是都要有个起因，角色设定中也要遵循。拿个例子来说，在中世纪的欧洲设定一个反面的BOSS，肯定是个坏家伙。为什么坏呢?这样设定吧。他(指BOSS)生在一个很有地位的世家，自幼接受良好的教育。在20岁那年爱上了一个平民女孩，但是由于世俗观念，他们是没有结果的。后来女孩生下了一个男婴，结果被村民认为是不贞，准备火刑处死。他在最后一刻抢回女孩，但没能救回他们的孩子。不久女孩伤势过重而死，他远离这个落后的世界，从此隐居山中。但是村民并不罢休，一定要将他擒回由教会处罚，于是他只能开始反击，在杀戮中隐藏很深的报复心被充分释放了，变成了一个暴虐的人。虽然有疯狂的表现，却时常有一些行为显示出被他深深埋藏的爱。如此，一个较矛盾的角色就大致出来了。总之要有因果，要有正负。

这些定下来，才能对其进行图象化的设定。可以再加上一些较神秘的事件在角色身上。比如，在那位BOSS的阴暗古堡下的村落里，每天晚上都会听到山上出来类似哀鸣的情歌，这正表现了他凶暴的另一面。

接下来看看角色的分布问题吧。角色的分布问题?很奇怪嘛?魔法师总是找一些怪的话题。可是，如果你仔细的看看身边的游戏，角色的分布是有规律的，并且有的已有了较固定的形式。拿勇者之类的RPG来说，男性的主角是冒险型的，肯定会有一个力量型的角色，大多数是男性，可爱的女生只能是见习魔法师或舞蹈家之类，而且性格肯定会有可爱妹妹型，温柔大姐型和小太妹型等等，是吧。如何在合理的前提下突破这种框框，是个问题。因为这些模式是多少年来所一代一代进化来的最佳形式，要突破实在是个难题，但只有破尘出新才能怎么怎么样，是吧。

嘿呦，不成了，我的头疼得很，听说这回只用写一面，那么就到这里吧。



◀这样的角色设定叫作“出奇制胜”。

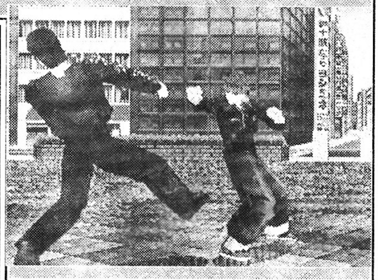
责编：天师

次世代天空

★御意见无用★

格斗大成 乐趣无穷

由被称为"铁人"的格斗名人监制的作品，其中也充满了他们用心良苦的创意。以下便为大家介绍各登场角色、其招式特点和游戏模式。喜爱三维格斗游戏的玩家还是应给予其一定的关注，否则后悔将在所难免。



SS | 厂商：KSS | 类型：3D－FTG | 发售日：97年10月2日

很早就得知有土星上将有这么一款游戏，那时小天天并未对其加以特别的注意，因为那时他对SS上的3D格斗简直是"毫无兴趣"。

从1995年12月1日至今，土星上真正受到玩家热烈欢迎的3D格斗游戏只有一个——"VF2"而已。无论是游戏专营店中还是几个要好的玩友聚在一起，当有人想要比试比试手段时，就算是在现时97年底，十有八九他们也要拿出这个"经典"来。尽管有某些朋友对此极为不屑一顾，但他们显然是毫无能力"灭杀"行家的选择。

大概就是因为土星"没有3D机能(？！)"、"没有大牌厂商效力(？！)"吧，小天天也"糊里糊涂"地"放弃"了此类游戏，转而投入到CAPCOM和SNK的怀抱。

表面上是"放弃"，小天天内心却暗自希望土星的光环下能够多出现那么几个能"拿得出手"的3D格斗力作。

希望。能够拥有巨大的人物，美丽的背景，强劲的BGM，以及完整的世界观和流畅的操作感。小天天整天为此"愁眉不展"，直至TECMO的"DOA"大踏步地进入了日本《FAMI通》所严加把守的"殿堂之门"，他这才——"愁上加愁"。

因为即使是"DOA"也不能完全满足上面那些看似简单的条件。就在这种打不到自已所向往的游戏之关键时刻，晴空一声霹雳，KSS铁人组的"御意见无用"参上。当小天天急急忙忙地试合之后，突然发现这正是他多年期待的三维格斗，真是"踏破铁鞋无觅处，得来全不费功夫"！COOL IT！！

微妙的关系微妙的人，即将爆发的ANARCHY！

责任编辑 天师



相泽 彻

脾气暴躁不合群的他出了特工队就来到读重点学校真心学园读书，并加入校内拳击俱乐部，为的就是那"天上天下，硬派无敌"的宝贵称号。对于表妹亚矢，是一种既爱且恨的微妙关系。



葛木 亚矢

一直和表哥一起行动的亚矢，不知从哪里得知"原来表兄妹之间也可以结婚"的事实，这时候，她心中便陷入了一种无可言喻的奇妙感觉之中。但就在这时，她与卸下特工队任务的表哥闹翻了，不知如何是好的亚矢，怀着自己已爱上表哥的秘密心情，与各种不同的人展开接触。



铃木 茂夫

30年来从未有过一次迟到或缺席的纪录，是真心物产企业最勤恳的员工，而得到的所谓表彰竟是"万年候补课长"这样一个名衔，多年生活在阴影下的老实人终于无法再忍受下去了，愤怒！



野野村 春子

和茂夫结婚二十多年，愈发后悔起来，大概觉得他过于古板迂腐，再也无法压制心中这许多抑郁。她乐于健身运动，尤其是女子体操，故动作极为娇健。对于美声唱法也有一定研究。



宫泽 拳儿

与瞳一样是真心学园三年级的学生，虽然挺喜欢高仓老师，但不太满意其对数学课的讲授，故最近没有再回到学校来。拳儿，打架一流。



高仓 健

原本就从真心学园毕业，后又返回母校任教，是一名数学老师，平时诲人不倦，夜间则是另一个面孔，貌美的强横角色。



交岛 龙司

修学旅行途中与同伴失散，对所在的这城市有着一丝憎恶之心情。看上去是个懒惰的家伙，一脸倒霉的样子。



野野村 瞳

茂夫的独生女儿，在真心学园就读三年级，越来越觉得生活无聊，感到很烦乱，于是就想发挥自己的摔跤技法出来。

您理想中的三维格斗是何面目？对战格斗的乐趣究竟在哪里？

不再遥远，答案尽在此款游戏中！

我们就是要追求那些“优秀、强力的 PLAYERS”！

★踏踏实实地去制作游戏，就不怕没有“识货”的玩家★

极限，3D格斗铁人苦心创造的制霸对战格斗游戏堂堂登场！

从总体上来看，“AITN”仍然要算是一款比较正统的格斗——尽管其人物设定是由加濑あつし先生这位在“周刊少年 MAGZINE”中进行同名作品连载的漫画家来担当，而当诸位使用茂夫或春子游戏时是否露出了会心的（？！）“微笑”呢？

搞笑是这游戏的一大要素，这是很明确的一点。但如果仅靠此来制作格斗游戏的话，绝无成功的可能。因此应当说这是“铁人组”冒险的一步棋，搞得好，就为“御意见无用”加彩大爆冷门。实际上，这款游戏几乎可以说是史上最爆笑的三维格斗了，希望格斗时笑出声来的玩家请精神集中了！

请大家特别注意铃木茂夫夫妇。茂夫大叔有一种太空舞出场式，让你还没游戏就先笑得肚子疼；他可以双手举起绕着你连转三圈，然后与你一同晕倒在地；至于他的头发那更是一个一级大秘密呢！。春子阿姨则在格斗中时而将她多年锻练体操的功力发挥出来，只是容易过火而反遭不测。他们更加惹笑的招式动作还有很多，加之加濑淳先生的角色形象漫画设定颇见真功，以及配音的滑稽无比，这样的格斗，也真是绝无仅有了。









正如前所述，如果一味地大造噱头，那非得挨玩家的骂不可。除了铃木茂夫夫妇这一对平凡的“格斗家”（一位是公司老职员，一位是家庭主妇）之外，其他角色都很铁血，虽然年岁不大，也都有事做（不是教师就是学生，还有特工队出来再去深造的），但想必他们都是对眼下的事比较失去信心，于是就聚到一起打一打吧！哪一个不是暗藏着自已的另一面？从纯格斗的角度讲，“御意见无用”就更得打优秀了。（解秘：用春子以“←G＋K 接 K”二段技连轰茂夫几次试试！此技打无道时相当有效）这游戏的系统与“VF3”几乎一模一样，G、P、K、E 四键为本，攻击判定恰到好处，投掷技也是很丰富，必须仔细处理。详见下一页。

难能可贵的是，“御”中的每名角色，都拥有非常明显的“派别”之分：假如他长于上段（或中、下段），则在格斗中就一定能让玩家感受得很清楚。如春子阿姨是典型的下段强力，而鲛岛却不能够被防住，靠的是力量。由于是非常专业的人仕监修此 GAME，如果大家肯下功夫 TRAINING 的话，一定能够获得通常 3D 格斗所无法比拟的巨大乐趣。格斗游戏，必须苦修，某些朋友不懂。

的确，『御意见无用』中的个性角色拥有无限宽广的混战能力！

关于此游戏的外部评价

褒贬不一。日本“FAMI 通”周刊给的分是“8、8、8、7”，以一分之差被拒之“门外”，无缘进入殿堂；“SATURN MAG.”的读者评价还算不错，“个性化人物，有些令人看不惯；而手感近乎狂热，仅对 SS 玩家来讲，是一部相当好的游戏”。香港著名的“GPM”给了它 3.56 分，是比较客观的，GPM 的批评主要集中在画面有时闪烁（瞳主场），多边形有时缺损上，对于人物设定特别是游戏的操作手感，没有也不可能有人会提出不切实际的批评——只要大家试一下，立刻可知——如果要批评，也不是这游戏吧！即使“铁人”也不过是些玩格斗游戏的高手，也许不像某些“大牌”厂商那样具有诱惑力（实际的结果往往是——诱惑力越高，玩家后来的失望越大），但土星偏偏就是能在这种情况下做出些超乎人们想像的游戏，这些游戏，需要琢磨，如“月花雾幻坛”和“MR.BONES”等。编者天师谨向各位 SS 玩家推荐这款格斗。

ANARCHY IN THE NIPPON 铁人



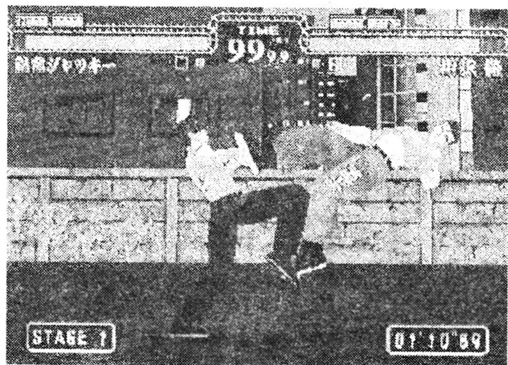


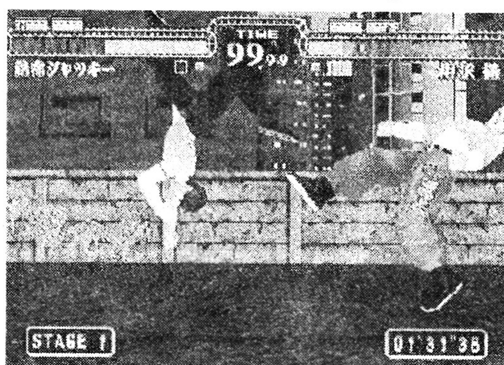
我具惊人连续技！

挑战那些自称“喧哗格斗”的 FTG 玄天达人吧！

"御意见无用"成为世嘉土星的专用游戏，这无疑是广大玩家今年度的兴奋点之一！

御意見無用





▲这是新宿 JACKY 的小二段(池袋莎拉更可以)——"→K 接↖K"。打五分之二管血的方法。

『御意见无用』特点一览

●人物不能跳跃。拥有多种可靠的"打架"动作，真要动手，就得如此，击飞对手后追打尤为猛烈。游戏中所有的"花架子"都是"彩"，绝非某些作品中的真正花架子。

●不允许连续快速后退(←←)。不允许一味防御，对手完全可以击溃你的防御。

●人物的连续技丰富易使出，只有痛快(注意！)没有华丽，因各角色只是有些意见，并未习过武。可善加利用下蹲冲刺(↘↘)给敌以意外打击。

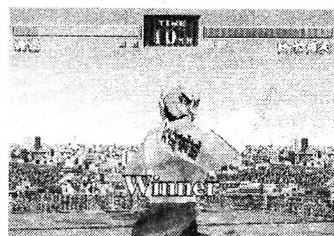
●最为重要一点是"御"具备甚为精密的技未成之硬化时间设定，E 键闪避和追打(↑P 或 K)未成时最能体会到。技成立(尤为投掷)时紧凑快速，不拖泥带水。

●火爆的 BGM，真实美丽的背景 GRAPHICS。多角度大技重放极为震憾，配以匠心独运的效果音和语音，赏心悦目。

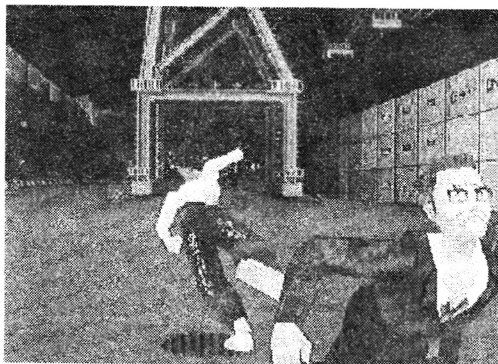


◀总监修：吉领丰彦先生

"池袋莎拉、笨笨丸、新宿 JACKY、柏 JEFFRY"四位名人到齐！当您在游戏中正常难度将每名角色翻版之后(不限连接次数)，就能够使用以上的铁人了。至于右面的大和尚，他叫无道，具备豪快连续技，下手狠掉血多，KO 对手后当即念经为其超度，果然无道！使用条件是 HARD 以上爆机(不限连)，完成的同时还能获得与铁人对战的资格。



▲小天天曾把上面新宿 JACKY 的技巧连施两次，将大和尚完美"解决"！



▲这游戏的角色隐藏颜色非常美丽，选人时按着 L 和 R 并以 A 决定；练习模式中选人后按住下键进入，则你的指令将在屏幕上显示。茂夫被击飞，落地一瞬应该输入 G+P+K 受身了。个别人物挑拨技为← P+K+E。

全新创造出的亚矢 真是辛苦你了！

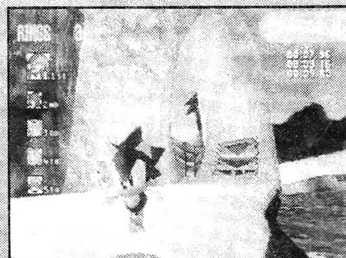
我个人(池袋莎拉)最喜欢的角色就是葛木亚矢了，所以在设定角色资料的时候，这个角色全部的动作都是我指定的。但是，再怎么绞尽脑汁，也无法展现出我心目中完美的亚矢形象。看她十足的打斗架式，就像一个老在街头闹事的不良少女，我最得意的一点，就是亚矢在被击倒后还可以起身挑拨对手，不愧是辛苦创造的女中豪杰了(笑)。首先，这个人物最值得一提的特色，是足技方面特别地强。利用膝踢及脚踢连接而成的超级连续技，以及利用手肘的灵活性比对手更早发出攻击等招数，都是亚矢常用的攻击技，她还是一名飙车族喔！再有就是格斗编辑是本游戏的卖点之一：只要你好好设定，你所喜爱的角色便会越来越强，而且，你可以使用他和自己对打，另外你也可以拿着记录和同学朋友来场对战。拥有学习机能也是本游戏的特色之一，大概读者都已见到了吧！当你完成某项条件后，便可以和有学习机能的角色对战。

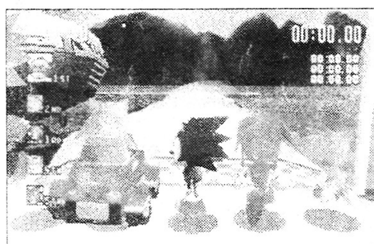
音速小子 R

偶像巨星参加赛跑

广大土星玩家期待已久的音速小子最新作——"SONIC R"，其发售日正一天天逼近，这可是世嘉公司招牌游戏人物 SEGA SONIC 在 SS 上的首度全新演出哦！看过美国"刺猬索尼克"动画片的朋友一定对其"魔术"般的速度印象很深吧！这次你也可以亲自操纵它 RACING 啦！

SS | 厂商:SEGA | 类型:ACT+RAC | 发售日:97年12月预定





▲这部游戏就是要发挥全体角色的魅力，相信每个人物的特点当大家操纵他们的时候都能感受到并区分得很清楚。

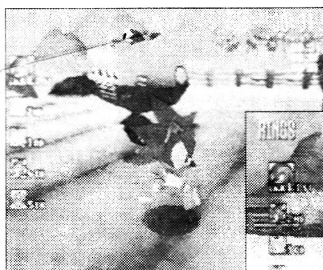


这可是专业索尼克第二弹哦！

这款全三维的新类型游戏，乃是动员了 SONIC 大家族全部登场要角，展开激烈追逐战的 ACT+RAC！！以 POLYGON 制成的音速小子 SONIC、马鲁斯、那克鲁斯等，在起伏不定、状况百出的赛道上奋力奔驰！此外像 SONIC 的"旋转冲刺"、马鲁斯的"飞行"等特殊能力也纷纷上场，帮助各位玩家们抢得那百分之一秒的胜机！而赛道攻略法可不只一种哦！看来这场既激烈又有趣的赛事，必将引爆全新魅力！！

□攻略法百招尽出，赛道上分歧不断□

"音速小子 R"所设计的跑道，可不是一条直线的单调赛道哦！各场地中均设有各式各样的分歧路线，供玩家们细心比较。你不仅能在赛道上获得尽情冲刺的快感，还有利用不同分歧取得领先的战略要素。利用各角色擅长的特技，找出最有利的路线、最短的路线，正是此次的音速小子的最大乐趣。这也反应出这款游戏和其他赛车游戏不同的地方。

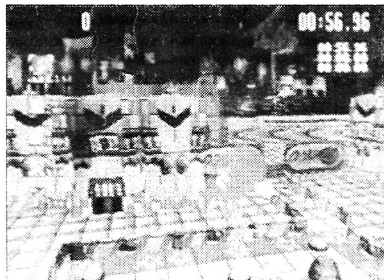


◀Dr.EGGMAN 乘座着"磁悬浮"万能车轻而易举(?!)地被音速小子超过去了！

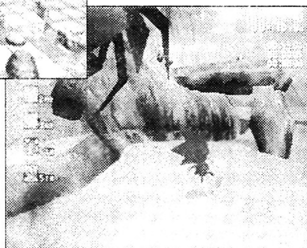


▶什么人能超过索尼克？原来是初级赛手——乘着小汽车的艾咪！倒也不能小瞧她哦！

□比赛场地多变化，隐藏角色等你找□



◀那克鲁兹这小子，仗着他的独门"鼯鼠大滑空"，那点障碍物根本不构成威胁。对于他大家一定要善于利用地形，发挥其空中滑行功力。



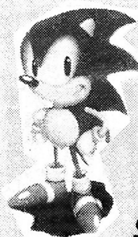
▶东京游戏展上"SONIC R"中角色的动作均衡性还稍嫌不够完美，但现在全部已经过调整，不知这音速王 SONIC 还能否维持下去他那不可一世的风头。

现在虽然还不确定有几条赛道，不过赛程中像 360 度回转道、金环、各种音速系列的宝物都将出现！还有因收集指环数不够便无法通行的地方哦！本游戏可不同于以往拼命向前冲的赛车游戏，动作要素极为丰富！另外还有无敌水晶及神秘隐藏角色，就等着玩家们用心一个个发掘出来呢！

在"音速小子 R"里，除了基本的 5 名参赛者以外，还有不少隐藏角色在哦，至于是谁会出现？又出现的条件为何？还请大家大游戏中多留意一下。在此只能公布这神秘角色之一有可能是金属索尼克，但看样子他好像不是个善良的选手，似乎专给音速小子找麻烦才是其擅长！

□所有参赛者，全员到齐大点名！疯狂赛跑即将开始，ARE YOU READY？□

NO.1 音速小子



大家所熟悉的本系列主角，超音速小英雄。拥有无人能及的最高速，不过加速性、抓地性就差了些。但化身成一圆，滚转冲刺的高加速是致胜关键！

SONIC

NO.2 马鲁斯



崇拜音速小子的后辈，虽然没有前者的极速，但其他性能则较优良。最大的绝招是挥动两条尾巴的飞行能力，很可能就因此发现意想不到的捷径！

TAILS

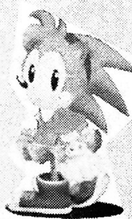
NO.3 那克鲁兹



向来都是音速小子的竞争对手，拥有不错的平均能力，而且也会滚转冲刺的绝招，再加上自己独特的秘技——鼯鼠式滑空术，想必又能突破不少障碍！

KNUCKLES

NO.4 艾咪



音速小子系列里唯一的女性角色，不过她可不用双腿跑，而是驾着爱车登场！！虽然极速稍低，但加速能力优秀又能涉水，最适合初学者使用 了。

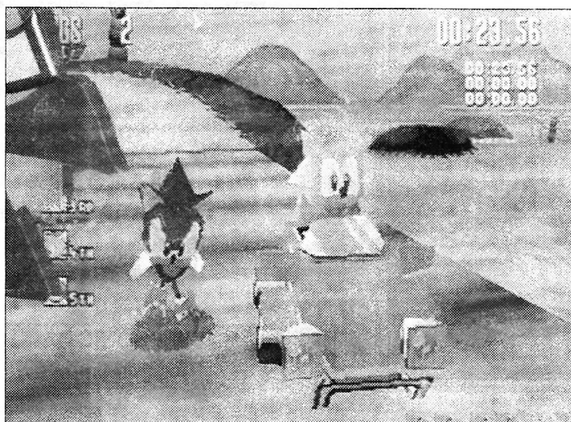
AMY

NO.5 蛋头博士



本系列中邪恶的天才科学家，乘坐大伙所熟悉的浮游蛋参赛。他不仅回转能力超高，也和艾咪的车子一样有涉水能力，专长是丢炸弹害人。

Dr.EGGMAN



◀开汽车的十分厉害，在水面上行驶时『小跑车』的轮子会变形，就好像气垫船一般，同索尼克比起来，绝对占有优势。

□SONIC TEAM（索尼克小组）中裕司先生透露的讯息！□

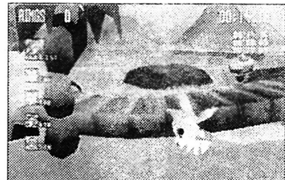
在由 SONIC 小组的领队兼音速小子计划的总制作中裕司先生，亲口告诉玩家"音速小子 R"完整的开发情报！"这一回初次发表画面的音速小子 R，是继前作音速小子 SS，音速小子计划的第二弹游戏，预定在 97 年 12 月圣诞节期间作为一枚重磅炸弹来发售，因此正努力地开发着。这一次负责企划与制作的是英国的一家新公司，综合赛车与动作两种类型，而创造出新一代的"竞跑动作"游戏。音速小子会冲、马鲁斯会飞、蛋头博士还会丢炸弹害人……让音速小子家族全员到齐，形成热闹又有趣的竞争型态。不但是本系列游戏创新之处，也融入了外国(即英国?)游戏风味，相信它将是一种有趣的组合。从今年春展开的音速小子计划，未来将陆续作出画面更棒更有趣的新点子，还希望玩家们多多支持。"



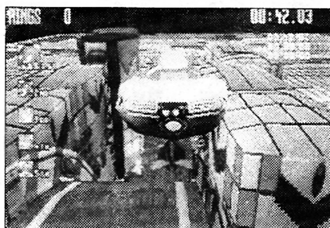




◀神奇的土星。远处的背景呈现半透明(?！)状态。这款游戏中的远景都是如此，小天天成了丈二的和尚。



▶家族中的 TAILS 实属无比可爱。



◀看上去这个大胡子还比较憨厚，但实际上他是个"比较憨厚"的整人专家。他这"浮游蛋"的涉水能力虽不如艾咪，但其"BOMB"攻击可就颇有些毒辣了，还有没有别人会这一手？

责编：小天天

救火奇兵

音速小组 战无不胜

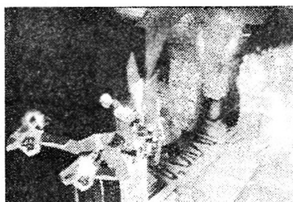
如果说 SONIC TEAM 是世嘉公司家用机游戏的一张王牌，恐怕一点也不过份，除去 MD 时代的“音速小子”系列作品，在 SATURN 上该小组也是追求向往与众不同的游戏，这些作品充满新意，饱含灵感，而能够真正理解这些游戏的玩家，相信他们完全有理由说：我才是懂得内涵的 GAMER！嘻嘻！

SS　厂商：SONIC　类型：3D－ACT　发售日：预定 97 年冬季发售











在土星上以音速标题开场的原创游戏大约有“NIGHTS into dreams”、“SHINING THE HOLY ARK”，虽然只有两部，但是这两款游戏的分量之大不太容易被玩家接受，稍觉有些令人遗憾——幸好“真金不怕火炼”这句话给我们一些安慰，就算是一些“安慰”吧！——当小天天今日重新拿出“NIGHTS”来玩的时候，仍然被深深地感动着，就如同“铁甲飞龙 2”和“骨头先生”一般，那种完完全全干净彻底地进入游戏世界之中的美妙感觉，确是难以忘怀……

乐于给玩家带来意外惊喜的 SONIC，在世嘉土星意欲进行软件轰炸的 97 冬，必然是经过一番悉心酝酿，才得以向广大土星玩家、以及一如既往支持喜爱土星的朋友奉献出这款超新概念的、以“救火”为题材的心意大作 ACT。

这样题材的游戏，对 SS 主机性能就提出了更高的要求。“炎”之表现好坏甚至直接影响到游戏的成败，以前小天天向大家介绍过“由于 SS 没有 3D 半透明机能……”等的话，不知现在是否到了要收回的时候了。在“Burning Ranger”这款游戏中，说是启用了 SS“平常极少用到的半透明机能”，从画面上看，对于火炎的表现倒是可以看出“透明”的感觉的，然而对于人物等在灾害现场的墙壁、地面上的影子，采用的是何种表现方式，小天天尚不得而知。

但是可以 100% 肯定的是，“BR”将会使所有人为之精神一振，犹如在目前游戏的海洋之中，感受到一丝清凉的气息(？！)。

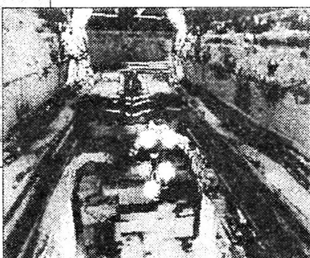
责任编辑：天师

SONIC TEAM 的作品很讲究游戏性和操作感！

在我们所憧憬的未来“现实”世界中，多起大规模的火灾，疯狂地吞噬着人们的生命。SONIC 小组又围绕着这个“炎”之氛围，来追求游戏的真实感。当玩家游戏时，应当会有身临其境之感，在灾害地扑火救人时的那种紧迫感，甚至使人窒息。主要通过光、声来表现。至于操作感，就可以联想“梦精灵”这个游戏了，两个字，“爽快”——压倒性的爽快。多种动作的配合才能完美地结束战斗任务。

◀可以看出土星在“光”的表现上接近 PS 了，但“影”的表现仍不尽如人意。





▶建筑被大火烧得一片狼藉。然而“救火奇兵”的任务还要继续紧张地进行着。

似乎就在不久的将来，随着科学技术的进步，人类的生活条件更加优越，随之而来的是人们生存环境的急剧变化……

明非今比。火灾也是如此，且愈发猖狂，对生活在美好时代却稍显脆弱的人们来讲构成了极大的威胁。就在这样的舞台上……

有关一支名为“BURNING RANGERS”的特殊消防小分队的故事展开了！！

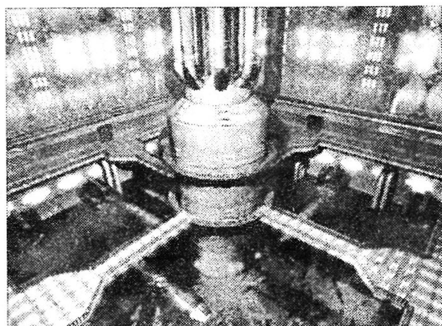




未来时代，救火奇兵英姿无限！



▲(从左至右依次为) ●罗德曼，来自非洲大陆，故特别喜爱自然界的生物，他是现时“BR”小组的领导者，头部和胸部的铁甲就是因为青年时代救火时受伤所致。●蒂莉丝自小在政府的福利院里长大，因双亲都在一次火灾中遇难了，颇具爱心的她毅然加入“BR”小组。● 阿马巴尼，生性天真烂漫，他向以直觉第一为行动准则，在小时候一次重大火灾中，有过冒险帮助消防队员的经历，那年他才10岁。●帕顿，13岁时父亲在初代“BR”小组的一次行动中不幸以身殉职，她头脑明晰，冷静沉着，性格随和，是个谁都可以信赖的女性。●菲尼克斯，既冷又酷，他于行动中却很有一套——头脑中始终将“生命”二字摆在首位——为了能够救出更多的人！练就一副超级灭火本领，无人能敌。

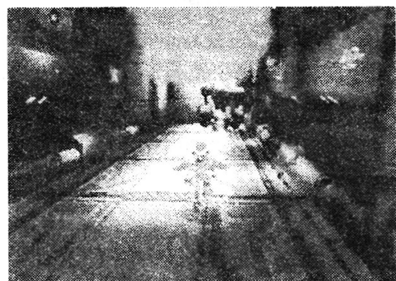


比救火更重要的是救人。断壁残垣的灾害现场，火势未尽，坍塌之处下面也许还有生命，将他们一一救出，并奋力突破重重障碍，送至安全地带，就是“BURNING RANGERS”的崇高使命。“博爱”——乃救火小组各成员共通的宝贵品质。



救火奇兵，困者放心！

火灾发生现场是由3D多边形构成，迷宫一般！



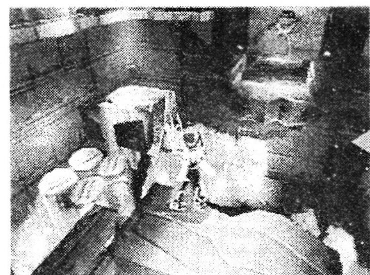
◀前方是个什么东西？那就是暴烈纵火机械人！



▲壁面光源处理。

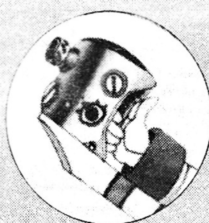
在这样即将崩坏的场地中，处处都存在着危险，火焰就是敌人，它噼哩叭啦地不分你我见人就烧，BR们不仅要穿行于地形复杂的建筑物之间去扑火、救人，还要腾出身手去对付那些已经暴徒化的机器人的突然袭击，实属难能可贵。所以勇士们不仅都装备有先进的武器(即是灭火器)，更是人人必备“NAVIGATION SYSTEM”——导航系统，就怕迷失方向。如此一来也方便了玩家的行动，越是进入迷宫状地形，利用该系统就越容易到达目的地，只是耳机中传来的那些指明去向及如何完成任务的日语，大家能听懂几句呢？不过只要抱定必胜的信心，“爱拼才会赢”嘛！

全情投入的爽快感源自相对复杂的操作！



▲在某处地形突然下陷的边缘部分，“BR”鞋将自动探知地况，并施放推动力强迫角色跳跃，值此大好时机，玩家只须连按跳跃键即可实现二级跳跃飞行。

要说这些奇兵的装备可是真够先进的。他们每个人都装有两对空中飞行推进器，一对在背上，一对则加在特制的“BR”鞋上，于灾害处飞行时如入无人之境。玩家对于其基本操作法分为“走行”、“跳跃”、“攻击”。火场3D空间地势高低起伏不平，地面时而崩陷，大火肆虐喷出——根据态势，玩家的行动要有所变化。跳跃中与方向键组合的话，角色可做出前转、侧转、回转等多种动作。请注意：一味地乱冲是很危险的！



B键为攻击。队员们手持的是各具特色且与自身条件相符的灭火器。这是LEAD·PHOENIX的超级灭火器兼打击意外敌人的武器。如果连按B键就能发挥其最大威力。



这样的游戏细微操作是必需的，SEGA HSS－0137则正好发挥威力。在全3D游戏中ANALOG的乐趣要远远大于赛车类，此类型的游戏SS上还较为欠缺。

魔法草蜢

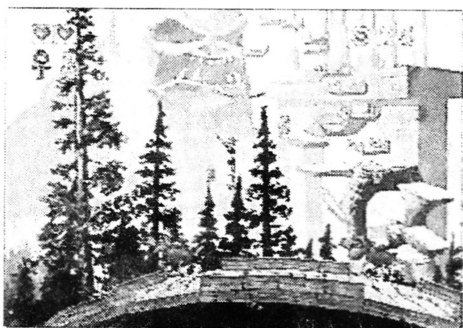
真实虚幻
完美统一

由 BANDAI 公司推出的《魔法草蜢》，用卡通的形式，以及夸张的手笔，极鲜丽的色彩，极富想象力的构思，积极地显示出了自己的独特气质。无论是对于 PS 还是 SS 的玩家来讲今作均是值得信赖的，那种爽快的操作性、一流的速度感的确表现不凡。

PS、SS　厂商：BANDAI　类型：ACT　发售日：不详



惊奇无限，赶快进入唯美的童话世界中！



▲想进入游戏中世界，首先要有丰富的想象力。看见后面的怪物山了吗？不久你就会钻进去的！！



▲整个游戏中有着许多风味各异的童话世界，无论是神秘的森林木屋还是天空都市都将异采纷呈。

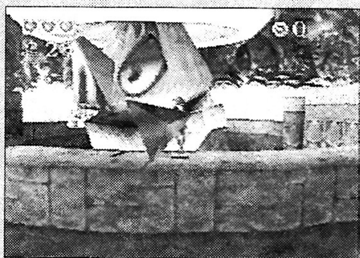
《魔法草蜢》是在 PS、SS、PC 均有登场的游戏。它以其较为简单而又传统的故事情节，使玩家可以迅速地参与并且溶入其中。你一定会有似曾相识的感觉的，因为你童年一定在梦中有过此种经历。你绝不会忽略，游戏中时时传入耳畔的多首极美妙的乐章，那的确有着“画龙点睛”的味道，再伴有动人的音效足让你感觉到它的魅力所在；当然，操作的简单顺畅，使你畅快淋漓，但技巧性强，却又给你带来巨大发挥空间。

另外，画面的效果更是精彩，景物的亲切感十足，而且会随着方位的转换而改变光影效果，这足以看出 BANDAI 公司的精雕细凿了。

始初，赤手空拳的你所拥有的唯一本领便就是——踩，踩，踩！一个 copy 自 very very 经典的《超级马里奥》中的绝技，同样令人陶醉在冒险中。除了过关斩将之外，《魔法草蜢》还设计了不少让玩家兜风的娱乐活动，比如：弯弯曲曲的暗梯，让你体会到速度的魅力；五彩缤纷的魔法让你大展身手。总之，今作的感觉就像游戏中的彩云一样能把玩家的心弹上天空……

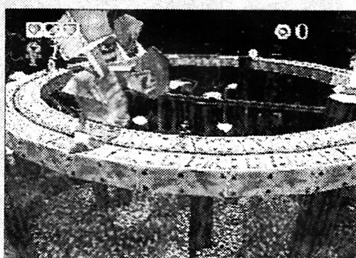
文：刘清涛　　责编：PERFECT

对付三大 BOSS 的通关技巧



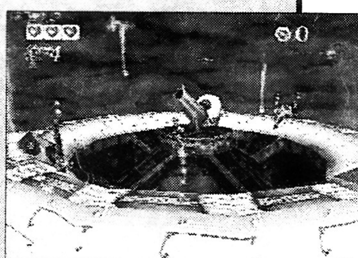
BOSS 1 通关方法

利用杠杆的原理，踩杠杆高的一端，把火球投向怪物，记住要打三次即可胜利。注意：1·要躲避怪物的进攻和地形断裂处。2·注意攻击后，反向到断缝后，再向回跑进行下一次进攻。



BOSS 2 通关方法

先打开阀门，给热气球充气，然后利用球的弹性升高自己，最后踩怪物五次即可将其击毙。注意：1·进行围绕奔跑时应顺时针（从上向下），以便跨过电锯。



BOSS 3 通关方法

当拾起天空中的五颗宝石，便可出现一个光环，穿过它，能给武器装填子弹，然后踩动齿轮，调整靶心于怪物发弹。注意：1·在敌人受到几次攻击后它的子弹射程会变得很长。

宝物系统

血滴：是补充血格的主要物品，受一次伤害血减一，出现不多的血滴，要仔细寻找（尤其在后段游戏中）。

血格：血格代表玩家目前的生命状态，处于正常状态有二个血格，这项宝物出现极少，不易发现（努力吧！），每找到一格，血格上限会增加一格。

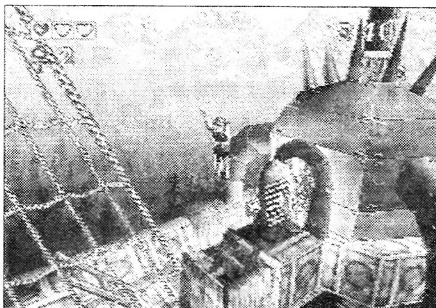
钱币：场景中处处都有闪光的钱币。记住，集齐300枚可得到加命一条。但当你失去一次生命时，你的钱币就随之消失，从零开始计算。

储钱石：中心呈红色或紫色的特殊道具，分别存有5枚、10枚或25枚钱币。

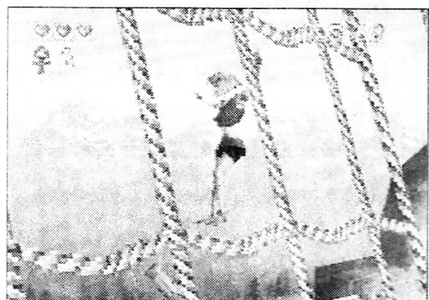
复制石：得到它则屏幕上出现'×2'的显示，在它的有效期得到宝物加倍，因此要好好把握。

钥匙：用来开启暗道，取得隐藏钱币。

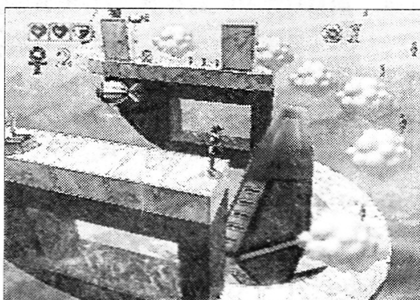
护身符：可使角色全身无敌的稀有道具！



◀跳跃是游戏中的第一要素。另外顺便提一句，笔者是在PC上用键盘通关的。



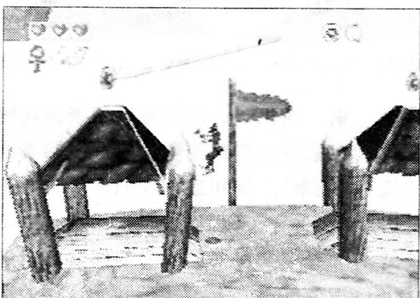
▲虽然不能随意切换视角，但一般来讲还是能适应玩家需求的，而且画面往往能很好地表现出紧张感和速度感。



▲鉴于笔者跳跃能力有限，故选用的是女魔法师，如果你是高手（脚）的话，自可选小丑而通关之，但普通玩家可要三思而后行。



▲杀敌定要以"因敌而异"为原则，比如第七关，有一种恐龙，它是不怕踩的，因此还是走为上策吧。



▲对于玩家来讲血格的数量自然是多多益善，不过附加血格可不像房顶上的钱币那么好那拿，的确要用上一番心思。

通关密码张榜公开

关卡	密码
第1关：	EJAAGCAI
第2关：	ACIAAIIE
第3关：	NEIEIBIJ
第4关：	PEIAIBBA
第5关：	OMIAINJB
BOSS：	LDCACLEE
第6关：	FEIIAJPI
第7关：	PAIAJNCB
第8关：	EMAIALEK
第9关：	ALACBCFE
第10关：	EPIIALBK
第12关：	AJACBANI
BOSS：	FDIIALCK
第13关：	AKACBANM
第14关：	FFIIAKDK
第15关：	EIAIAKAE
第16关：	EJAIAJIM
第17关：	KCCACBFA
第18关：	EMAIAJBM
BOSS：	AFMCBBAJ

变身系统

青蛙：发生在第五关中，跳跃能力会大幅度提升，但速度会降低。

犀牛：发生在第八关中，它的移动速度快，但跳跃能力差。头上的角可作为攻击武器，连巨大的恐龙也不惧怕。

乌龟：发生在第十关中，可想而知没有什么显著的特点了。

飞龙：发生在第十三关中，以后还会出现的，它可以在空中自由飞行，遇到了敌人和障碍物，则可喷火（很厉害的），也可步行于游戏中。这是几种变身中笔者认为是最有价值的一种。

寻找宝物

寻找宝物已成为吸引玩家的一种常见手法。

本作中的宝物按隐秘的程度可分为三种：第一级宝物存在游戏的主线上，垂手可得，根本不用特意寻找；第二级宝物就要小心些了，常存于分支路线上，例如：第六关的第二座断桥，由中间的沙泉上到最高处时，便得到护身符。第三级宝物就更为稀有，更具隐藏性了。例如第五关，进入第二个蘑菇门，先从一个蘑菇底部左侧取得钱币，再到右侧去拿一个即时出现的钱币，随后，在那个蘑菇上就会出现一把钥匙……总之，今作的可玩性相当强，如果那你想把血格攒到七八格也并非不可能。

●**98年第一期36面彩页涛声依旧**。第十一、十二期彩页增加为36面，不少读者大呼“过瘾”，大呼“超值”，告诫杂志社“做好事并不难，难得是一辈子做好事，”要“继续革命不动摇”，“小车不倒只管推”。主编被吹得晕晕乎乎，说：“送佛送到西天”，明年第一期继续36面彩页。究竟何时“开倒车”，还没定下来。

●**《’97下半年合订本》年底发行，温故而知新**。今年因7—10期限量发行，不少读者存书不全，杂志社又无存货，可购合订本以解忧。（而且超值）

●**《’96格斗天书·终结版》站好最后一班岗**。《’96格斗天书》被一些读者称为“经典中的经典”，再版三次，仍旧一上市就被抢购一空。此次出版白封面《’96格斗天书·终结版》，限量印刷，年底发行。每位没有《’96格斗天书》的读者都可以买一本，你就能够知道此书为什么创记录的印刷四版。

●**购书赠《龙哥热线》单行本了断旧债**。根据玩友的提议，本刊将编印《大墙读本》若干册，免费赠送给读者。内容不拘一格，不定期出版，12月下旬出版第一本《龙哥热线》，32开，64面，彩色封面。主要将历年来读者问题（FC、MD、综合类等）分类回答，并有1/3为全新内容。得到《龙哥热线》的办法是：邮购杂志社的书，随赠一本《龙哥热线》和一张海报。

●**《格斗天书》3D版、《格斗天书·续》春节兴风作浪**。寒假春节期间杂志社将编辑出版《格斗天书》3D版和《格斗天书·续》。3D版汇集19部最著名的3D格斗游戏，如：铁拳、斗神传、行星格斗、VR毒蛇快打、魂之利刃、VR战士、东京番外地、三国无双、豪气战士等。《格斗天书·续》则汇集97格斗之王、豪血寺3、机器轰炸、侍魂4、超级漫画英雄、超级漫画英雄VS街霸、恶魔战士3、饿狼传说4Special、街霸ZERO2等十余部2D格斗游戏。以上两本书加上《’96格斗天书》应该说是目前中国最权威的格斗经典！这两本新书的彩页都在150面以上！！别慌，价钱绝对可以接受！！详情见98年第一期杂志。

●特报：《增刊》势必势必！！！

闯关族的家



近期由SHADOW PHOENIX君责编的特稿《超级机器人大战史》一文，令人忍无可忍。本人是一位狂热的机器战士爱好者，这篇特稿对我和我们班40余名机器人拥趸迷来说无疑是盛夏中的冰点——真是珍羞佳肴啊！尤其对于我们这些极想了解日本机动战士们的痴者来说，更是不可多得。然而，贵刊及那位作者恰恰给我们开了一个天大的“玩笑”！

第八期杂志一到手，在班中造成了极大的轰动。“有机动战士的特稿！”这消息似是真空波动拳迅速炸裂开来！我们最关心的是上面有没有“GUNDAM”们的详细介绍。但8期杂志上并没有GUNDAM们的消息，9期上也没有！无奈，我们再次细细阅读了一遍，才发现文章上有一行小字“碍于篇幅有限，比较众所皆知的高达（GUNDAM）部分就舍去不谈……”云云，一刹那间，教室中像沸腾的水一般开了锅。谈机器人战史可以不谈高达吗？大家纷纷痛斥作者的“行径”和贵刊的“轻率”。要知道，我们的手头并不富裕，为了买你们的刊物，钱都是平日从牙缝中挤出来的，有的同学甚至连早饭的钱都省下了。贵刊上这样的话语无疑于给我们当头泼了一瓢冷水！

希望贵刊能出一本关于高达的特辑增刊，将功补过。最好用彩页登图片，黑白页文字介绍。另：《增刊》予告100多面彩页，23元，而且无一页广告。当即有50%的同学当场晕倒（高兴的）。我们班将有80只眼睛，全国几十万只眼睛盯着你们，监督你们……

徐州 张维

你们的杂志我是期期必买的，而我却不订阅，因为那种等待就没有了到书摊购买的那种爽快感，我的身边没有次世代中耀眼的PS与SS，只有一台不久前在打工时，从老外手中购得的一部廉价MD。我喜欢电脑，喜欢电脑游戏。但我还是坚持买你们的杂志，为什么？因为……它充满了活力，和现在的游戏杂志相比它可是“瘦”得可以，但它有精气神，所以……我喜欢。顺便摆摆老资格，我可是你们的老读者，从以“龙战士”为封面和以“终结者”为封面的试刊开始，我就每期不落。虽然“龙战士”那本已经以十元高价卖给了同学，但我也是将它

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

闯关族的家

的价值发挥到了极限的！

我认为一本好杂志应该有自己的个性。但最近你们或者说是“它”（指电软）给我的感觉是有种史氏风味——见风使舵。举例？可以，1996年8月P36~P38：“这样一旦三个处理器的能力得以全部共同发挥出来，其效果是难以预料的。”……以上的一些文字给人的印象，最起码给我的印象是：土星机能确实不错。不论是2D、3D，只要继续发展，前途无量。但天有不测风云，1997年7月P37：“而SS的情形就正好相反，2D的表现可以说是相当的杰出，3D的表现就是每次都在危险边缘演出了？”我迷糊了。不久前不是还说土星的3D多边形处理进步进步又进步吗？怎么……。可没过三个月土星再次“母猪变貂蝉”（此语不知是否恰当），随着1997年10月东京游戏展的报道刊出，土星大作频频，众编辑们再次改口。1997年10月P77：“只要他们把SS的性能摸透，SS的游戏是很有看头的。SS在程式设计上已逐渐进步，不见得比PS差（指3D）”P18：“对于SS的三维机能，似乎还不能简单的用不如PS来评价，这其中有许多原因，其中重要一点就是开发者的技术力如何……。”至此我完全糊涂了，你们一会儿肯定，一会否定，一会又找些理由含糊其词。如果史氏出了FF Ⅷ时，土星会不会再次被外星人踩在脚下。你们的这种方法让我不舒服！

再来说说你们的次世代的工作原理与硬件分析。我记得“闯关族的家”中曾有读者非常喜欢这个栏目，我倒是不已为然，反而觉得那些不过是增加玩家对自已拥有的主机的信心罢了。仔细看看便会明白，每期的介绍都是夸呀夸，优点堆成山，缺点用放大镜都找不到。刚才说了土星，现在我们来说PS。1997年7月中还说PS的2D机能弱得可怜，但转到97年3月P43中，粗大的标题却多是“媲美业务用机的2D机能”。我认为一篇好的评论或分析文章应该是利弊一起说形成对比，一味的夸耀贬斥都不好。魔法师的游戏制作入门我特特特特……喜欢，我认为他说得真可谓一针见血。5月的浅说RPG和10月的扫描第一这些讲述游戏内在东西的文章，我喜欢。这两篇文章中都提到了《仙剑》，提到了它的短处与长处。当然短处多于长处，虽然我是仙剑的狂热拥护者，但我喜欢，因为他提出的短处有情有理，非常正确起码是我觉得非常正确……。

一个被遗忘的未来很有前途的杂志编辑（笑）

编者按：这封专给杂志社“挑刺”的信，几位小编都看了。虽然有些批评我们不完全同意，例如对SS、PS的评价，由于仁者见仁、智者见智、不同编辑有不同的偏爱。还有些是外稿，怎样评价更是作者的自由。不过这位读者如此认真的读我们的杂志，并坦率提出批评，实在令我们感动。无论他是否喜欢我们的杂志，都有一种高山流水遇知音的感觉。但为什么不署名呢？只在信封上看见邮戳是北京方庄，离杂志社新址咫尺之遥，隔河相望了。既然每期杂志不管香臭都买，望见言后能主动“自首”，将你的情况告诉杂志社。如不欲“现身”，也请再写批评信来，反正是“无责任”嘛。

就杂志的内容上来说，很明显，大篇大篇的攻略减少了，相应地信息量也就增大了不少。我认为这很好，作为一本龙头杂志就应该这样。还提一些建议：再继续减少攻略直至完全消失（以副刊的形式刊出）；全面报导业界的最新动向，着重报导焦点新闻事件；介绍游戏时，最好将近期来的新游戏全部点到，普通的游戏一二幅画面，三五句话亦可。大作则详细介绍背景、系统、设定、人物、画面等资料；增加读者论坛，对某一个游戏，某一部分游戏，某一类游戏或者某一种现象等等作一些深层次的探讨，增进读者之间的交流，以影响和带动大陆游戏业的发展；

另外，从杂志的性质来说，感觉上还是活泼有余，庄重不足，感觉不到老大的风范。编辑部活脱脱成了企鹅村，这次又多了什么奥特曼和小天天，一出现就充分显示了搞笑的天赋。杂志最后会不会成为大陆搞笑杂志的NO.1呢？难道这是龙头老大所应有的形象吗？是不是应该少一点调侃搞笑，多一点庄严肃穆呢？古人讲亦庄亦谐，二者如何统一起来也确实是个棘手的问题。就好象冬天里的一群刺猬在烤火，隔得太远难以抵抗寒冷，坐得太近又无法忍受彼此间针刺之苦。依我来看，阳春白雪固然不宜，但下里巴人也未必佳。倒是阳阿薤露较为合适，不但可赢得一部分人的和应，而且可以提高大家的素质。 **长沙 陈鹏**

一、在贵刊版权页的左上方，有当期黑白封面的缩小图，能把它改成下期的黑白封面缩小图吗？

二、贵刊的特稿《超级机器人大战史》在10月的一刊中已介绍完毕，接下来能否介绍《DQ战史》、《FF战史》、《热血系列战史》、《七龙珠战史》、《心跳回忆“战”史》、《恶魔城战史》等特稿。

三、我很希望贵刊能开一家零售店，专售一些跟游戏有关的礼品。

四、现在大中城市家庭中有VCD相当普及，而且趋势相当好。许多读者（我想是大部分玩友）都没有SS、PS，看着贵刊精彩的画面徒呼奈何！杂志能否出一张PS、SS游戏集锦的VCD，让我们这些穷读者也开开荤，哪怕是望梅止渴呢？ **余杭 冯铁华**

一、杂志创办至今，页面越来越厚，彩页越来越多，但就其内容来说，却不如九五、九六年的杂志看来使人愉快，使人更有心得了。过去的杂志，内容丰富而涉及面广，文章简短精悍，幽默风趣。正因为这一点，我才深深地被她迷住了。可是现在，我不能说杂志内容不丰富，但是翻完整本杂志，却总觉缺些什么。缺些让人提起兴趣的东西，看罢一遍两遍，就无第三遍的可能了。像《闯关族的家》，一期比一期狭窄，一期比一期靠后，都快没了。闯关族该流浪街头？我觉得，以往杂志深受欢迎的那些栏目，像《闯关族的家》、《编辑部的故事》、《游戏新闻眼》等，应当扩版。 **石家庄 张辉**



第32期

题图绘画/郑州 朱卫强

每逢年末，都是人们最繁忙的时刻，也可能是人们最快乐的日子，新的一年的即将到来和旧的一年的即将离去，尤其在这临近世纪末的光景，不知道是莫名的危机感作祟，还是为迎接 New Century 的不安情绪……

天蝎之月过后、相对沉默过后，难道还是那无言的对视吗？上一期的一句话让许多朋友都怪我太懒，本来这次也想这样干的，因为从增刊到几期杂志马不停蹄地彩页制作业已让我沥血呕心了，不死鸟也会象《龙珠》中龟仙人那章中的一样“牺牲”了，可是只怪“心太软”（唉，终究还是脱不了俗……），这期又要向大家开始我的胡拽工程攻击了……

彩版中“与廊共舞”后，不知大家是否还有逸致闲情来看这黑白廊的内容？要向大家说几件事情：①10月彩版《RIGHT HERE WAITING》中最后的几句英文大家别误解是套用 RICHARD MARX 的同名歌曲，这样这 2 句就不是病句了，不过经自己杜撰的英文究竟何意也许只有问那时的我了。②本来原计划登的 2 幅整版彩页因故改为一页。REASON 吗？就是某人在寄稿时因飙车（BIKE）而丢了，至今我仍为此耿耿于怀，你以为自己的 BIKE 是法拉利啊！③早早对大家说一句：HAPPY NEW YEAR!!! 祝所有廊中宾朋来年无往不利、无与伦比、无坚不摧、无懈可击、无穷无尽、无法无天……（最后一个不对哦！）

——廊主 SHADOW PHOENIX



▲《'96悲惨回忆之宇宙自杀队》 天津 赵佳

赵佳，天津人氏，绰号伪八神，16岁，自称与阿鸟儿（自由鸟）一样是为了漫画的繁荣强盛才搞得打 GAME 像个大菜鸟，在漫坛被人称之为“太前卫”。

主要作品：《少年漫画》：《黑血》以及《黑血》单行本①—②

《科普画王》：《第十三个月》、《在下也疯狂》以及《十三月》单行本①—④的策划与监督

《小百科》：《漫画三国》、《漫画水浒》

《动画世界》：《魔帽》、《红蟹》、《血族》

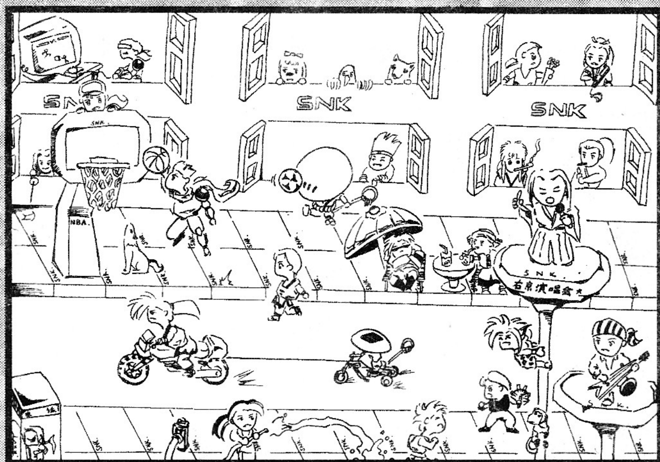


▲《隐藏队友！？》 湖南湘潭 江淼

▲如果有一天流行与动物组队，八神会与如此丑陋的、獠牙毕露的沙皮狗一队吗？真能实现的话喜欢八神的朋友会爱屋及乌对那又傻又凶的大沙皮感兴趣吗？



▲《桔右京——风烛残年》　西安　朱阿贝



▲《SNK之街》　湖南宁乡　贺一凡

▲真有这街存在的话，我定会去光临的，而且直奔右上角，为什么？画中自有分晓！另外看样子左上角的半藏在玩的有些象PS机，玩得是《饿狼》还是《侍魂》呢？

▲落日的屏风、欲熄的残烛、再不锋利的刀剑、白须和皱纹满布在日英俊的面庞，想当年，小桔子（特工黄曾称）也风光一时啊，令人怀疑他那多病的身躯能熬到这般岁数吗？



▲《拳皇'96》　大连　张敬

▲又是幅强调灰度的作品，虽然缺乏些创意，但画面掌握得很好，无论那些火焰还是人物表情……



▲《GAME OVER》　上海　亮晶晶

▲好象竖看更有意境啊，八神壮烈的死与一旁战得半死的草薙京形成了明显的反差，黑白对比得颇合本廊口胃，哈哈，好吃好吃。

▲《96格斗之王——劈柴》　山东济南　肖文津

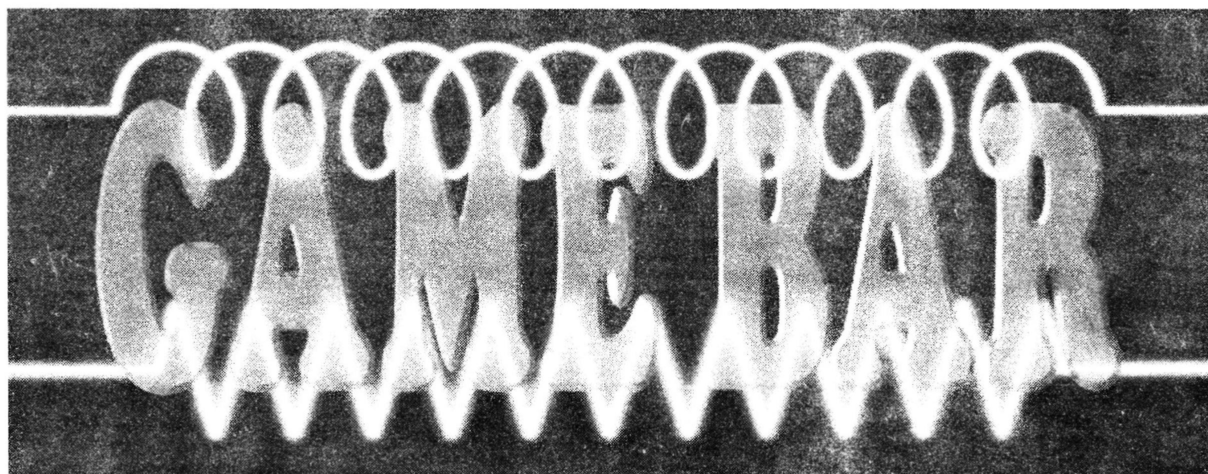
▲（顺序为左→右、上→下）果真蔡宝健如此狡猾的话，金加潘就累死了，当师傅也不容易啊，事后蔡宝健会与金加潘“半儿劈”吗？







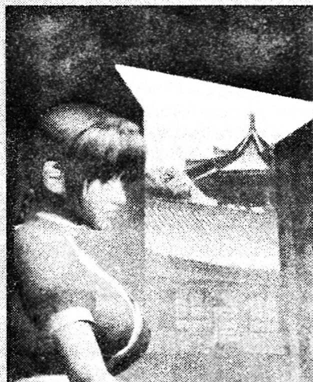




空间有限，闲聊无限！

死或生(DEAD OR ALIVE)

机种 SS 厂商 TECMO 类型 3D FTG 媒体 CD—ROM



如果一定要用一句话来概括"DOA"在SS中的地位，那么"土星版的魂之利刃"是最好的诠释。确实，无论从画面、流畅感、音响效果、人物形象等等随便哪一个角度来说，"死或生"都可以与PS的"魂之利刃"一较短长。而且就算将来PS版的"DOA"推出，相信也不会比这个版本高出多少。

游戏中人物的动作比起"VF"系列来更为逼真，背景设计则更为巧妙，虽然没有光源处理，但要看出破绽却并不容易。关节技、连续技的输入方式非常亲切，适合于初学者使用，也弥补了土星缺少"铁拳"类游戏的空白。

游戏中"HOLD"键的设计可谓别具一格。它比"VF"的返技更有效、更直接、变化也更多，也使得这个游戏更为接近真人对战。其他的武术招数，如太极拳、八卦拳等也比"VF"中的拳术更具有感染力。

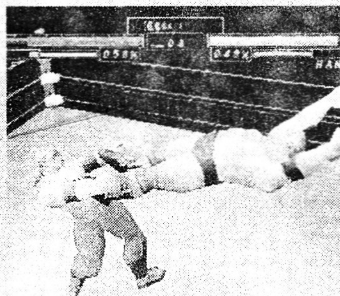
"DOA"的最大缺点在于人物太少。尽管节目中的人物有多达四十余种的衣物可换，但仍然使人感到单调。结尾也缺少变化，不象"铁拳"等节目那样为每一个人物安排了不同的结尾。但是无论怎么说，这都可以算作是SS历史上最成功的一个格斗游戏，笔者甚至感觉到它的地位应当比SS版的"VF 2"还略高一些。制作者的认真负责，是使玩家得到最大享受的唯一途径。TECMO这次也以实际行动证实了他们的雄风尤在。

——KEN

角　色:10	原创性:10
画　面:10	难　度:7
音　乐:9	移植度:10
情　节:——	投入度:10
操作性:9	总评价:9.375

全日本职业摔角·VR主演（全日本プロレス·FEATURING VIRTUA）

机种 SS 厂商 SEGA 类型 3D FTG 媒体 CD—ROM



尽管对摔角不感兴趣，但是想到可以让WOLF和JEFFRY与日本的著名斗士们同台表演，心中就不由一阵激动——"VF"的热潮毕竟还未褪尽，他们仍然是玩家心目中的偶像。

"FV"(不是"VF"，也不是"FIGHTING VIPERS")算是世嘉一个比较认真的作品，这从画面的细致程度上便可以看出来。光源处理的有无，对于衬托出物体的质感是非常重要的，"FV"中的人物实体感非常明显，正是托了光源处理的福。

毕竟是三维动作游戏的老铺，世嘉做起这类游戏来可谓得心应手，在普通的摔角节目中加入动作游戏专有的连续技概念，可谓一大发明。但是对于习惯于普通动作游戏的玩家来说，一开始肯定会对"FV"的操作系统不太习惯，不过只要适应一段时间，应该也能够掌握。

游戏的背景音乐和配音也做得相当出色——甚至超过一些球类游戏，这使得玩家能够很快地与游戏融合在一起，并与游戏中的人物有感情上的交流。

摔角虽然看上去很残酷，但实际上是一种纯粹的表演，没有竞争性。对战的双方都经过长期的演练，谁赢谁输早就安排好了。观众到场，实际上也就是看一个刺激和热闹，并不象拳击那样是你死我活的争斗。因此在游戏中，有些动作显得虚假也是可以理解的——这就是被真实反应了的虚假。

——真宫寺

角　色:9	原创性:9
画　面:9	难　度:8
音　乐:8	移植度:——
情　节:——	投入度:7
操作性:8	总评价:8.29

雷亚战机 2(LAYER SECTION 2)

机种 SS 厂商 TAITO 类型 STG 媒体 CD—ROM

"PS 能够做到的，SS 也一定能够做到"这句充满自信感觉的话现在已经不怎么能够听到了。如果说一开始，SS 还算勉强地移植了"斗神传"等以三维而出名的游戏的话，到中后期简直就是只能看着 PS 大肆炫耀而干瞪眼了。这其中最大的问题固然是在主机的机能上，PS 专长便是处理三维图形，而且软件开发方便，而 SS 为达到相似的效果就得花费更多的时间和精力，一般的软件商哪有这么多闲情逸致？由此舍土星而转为青睐 PS 也在情理之中。

一直到世嘉的开发环境有所改善之后，一批带来新感觉的 SS 三维游戏才陆续出笼。此时的产品与当初相比自然有天壤之别，"LAYER SECTION 2"便是其中一例。

从效果上来说，SS 版的"雷亚战机 2"与 PS 的"RAY STORM"是比较接近的。画面的流畅感和操作性都没有什么问题，移植度相当高，也具有很高的三维图形处理技巧。比较逊色的是画面的清晰程度不够，另外贴面的色彩也稍嫌淡薄，质感和爆炸时的透明感不强。当然对于 SS 来说已经是相当不容易的了，这也说明该主机还有一定潜力可挖。

同"VF"、"TEKKEN"等游戏一样，"LAYER SECTION 2"事实上也是一种"三维化的二维游戏"，节目的基本概念仍然属于二维的，只是表现方法采用了三维。从这一点方面来说，该游戏不及"铁甲飞龙"。但是从爽快感来说，又是普通二维射击游戏所不可及的。如果版面还可以多一些的话，相信会更好一些。

——真宫寺

角　色:9	原创性:——
画　面:9	难　度:7
音　乐:9	移植度:9
情　节:——	投入度:10
操作性:8.5	总评价:8.93

RONDE ~轮舞曲~

机种 SS 厂商 ATLUS 类型 SLG 媒体 CD—ROM



同"FFT"一样，"RONDE"也是 RPG 名作"女神转生"的 SLG 版，只不过在 SFC 的时代有它自己的名字"魔神转生"——因为在 SLG 版中是以恶魔而不是神为主角的，SS 版取名"轮舞曲"，也正是隐喻轮回转生之意。

对于那些不喜欢恶魔，却又对 SLG 感兴趣的玩家来说，"RONDE"实在不是一个好游戏。画面的粗糙就不用说了(同样是全三维的游戏，为什么有的公司就能够表现的比较出色，ATLUS 就不行呢？看来还是一个制作态度的问题)，战略性的缺乏则是游戏的致命伤：这个标明战略 SLG 的节目，其中心卖点却是恶魔培养与合体，侧重点的偏颇自然导致了游戏平衡的破坏，使人有"不知所云"之感。从这个角度来说，史克威尔的"FFT"就好得多了——毕竟是大家的手笔，学是学不象的。

读盘时间是困扰"RONDE"的另一个大问题，不知道为什么 ATLUS 还没有掌握消减数据传送时间的技巧，每次战斗总是要让玩家等待那么长的时间，游戏的整个节奏也因此被打乱。操作系统方面也是问题很多，根本没有从玩家的角度考虑。当初宣布制作计划时，游戏给人的期待值很高，然而到头来一看，实际效果却令人相当失望。只能这样说：如果 ATLUS 是为了证明土星已经"完蛋"才故意这样做的话，这个节目应该算是成功的。

——SONIC

角　色:8	原创性:——
画　面:8	难　度:7
音　乐:8	移植度:——
情　节:7	投入度:7
操作性:7	总评价:7.43

世界足球98(WORLD WIDE SOCCER 98)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD—ROM

虽然采用的是同"V GOAL"一样的系统，但是世嘉的"世界足球"系列一直不如人意，这个"WWS 98"亦是如此。

第一眼看上去，"WWS 98"颇有新意：设计了三种不同的语言模式，除了可以进行世界杯赛之外，还分别对应三个不同国家(英、法、西)之间的联赛，而且俱乐部也是姓名俱全、有模有样的。但是进入游戏一看，便完全不是那么回事。

首先是电脑的战术水平太差，不及"V GOAL 97"中那般灵活主动；其次是解说的问题仍然没有解决，尽管这次"WWS 98"中也有两名解说员，但尽说一些模棱两可的话，也不会播报队员姓名，使玩家缺乏感情投入——这一点是该系列的致命伤，也是使其远不如"V GOAL 97"的主要原因。

另外让笔者不可理解的是，在"WWS 98"中居然删去了反越位、造越位等战术键，在屏幕打出持球队员姓名的习惯也被删除了。这样，虽然游戏允许玩家自己创造一支具有真实队员名字的球队，但已经没有什么意义了——解说员不会告诉玩家控球队员的姓名，屏幕上也不会显示，这还有什么用呢？这也许是世嘉所制作的最缺乏激情的足球游戏了，如果电脑版是以这个游戏为蓝本的话，"史上最好的足球游戏"肯定会是一句空话。

——KEN

角　色:7	原创性:——
画　面:8	难　度:6
音　乐:8	移植度:7
情　节:——	投入度:8
操作性:8	总评价:7.43

御意见无用·日本的混战

(御意见无用·Anarchy in the NIPPON)

机种 SS 厂商 KSS 类型 3D FTG 媒体 CD—ROM



原本以为，一个由日本数名"VF 3"的最高高手制作的 3D 格斗游戏，纵然不能惊世骇俗，多少也应掷地有声。但可惜的是，至少在国内这个游戏是乏人问津的，而且摇头的比点头多得多。究其原因，主要是它过于专业——而且是非常日本化的专业。

"御意见无用"实际上基本可算作是一个连续技、跳空技和招数取消的专用练习游戏。由于规则的限制，这些动作在日本是唯一合法的比赛用招，笨笨丸等以此为目标设计游戏也就不难理解了。但是对于国内玩家来说，这些招数无疑是华而不实的花架子、"笨动作"，此地所流行的，是不求招式的华丽，但求一招夺命，这显然与"御"的风格和指导思想互不相容，"御"也因此失去了国内玩家的青睐(其实设计者也许压根儿就没有想到过中国玩家)，这也是为何日本高手常常栽在中国玩家手中的道理。

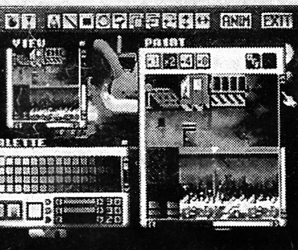
其实仔细看看这个游戏，尽管画面和系统一般，但还是有着不少"VF 3"的痕迹，聪明的玩家大可将其作为一个"VF3"的练习场来练练身手，动作自我设计的功能也可以开拓玩家的思路，对于动作游戏高手来说，不妨买一张看看，总是好处多于坏处。

——真宫寺

角　色:7	原创性:8.5
画　面:8	难　度:7
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:——	投入度:7.5
操作性:8	总评价:7.79

设计卫门 2(DEZAMON 2)

机种 SS 厂商 ATHENA 类型 ETC 媒体 CD—ROM



都是问号。原因很简单，因为这中间的一切都必须由你自己创造。对于一向喜欢评头论足的笔者来说，算是真正明白了“看人挑担不吃力”这句话的真实涵义。

DEZAMON 的前代是 PS 版，这次转移到 SS 上来，不知有何居心。但是功能方面是增加不少了：比如说从单打发展到了双打、从纵版发展到了纵版与横版并存、从二维发展到了三维多边形，等等。虽然其主要目的是在修改基本游戏而不是重新创造，但仍然可以使人了解到制作游戏的艰辛——更不用说制作一个优秀的游戏节目了。

由于不能使用键盘、MOUSE、扫描仪等等外设，游戏中编辑画面的复杂可想而之：要修改一架飞船的形状或者是背景的图案，没有耐力和广阔的思路是无法完成的；要修改或重新编辑一段音乐，不花上你十几个小时是不会罢休的。制作游戏真是集体力量的产物，想一个人挑大梁是不可能的，玩过 DEZAMON 之后你就可以充分感觉到合作的必要和优越之处。

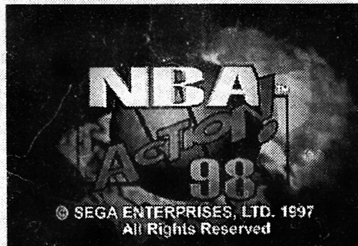
正是由于“制作游戏的游戏”有着这些不可避免的麻烦，所以刚刚出现时的轰动现在已经有所退潮。不过对于那些有志从事电玩事业的玩家来说，DEZAMON 还真值得一试——至少不必。

——SONIC

角　色:?	原创性:?
画　面:?	难　度:?
音　乐:?	移植度:——
情　节:——	投入度:?
操作性:?	总评价:7.14159

NBA 行动 98(NBA ACTION 98)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD—ROM



和“V GOAL”的出色表现相对的是，SS 中一直缺乏一个出色的篮球游戏系列，尽管世嘉的产品曾经在美国风行一时，但是仍然不能形成篮球创作的摇篮——这也许是由于土星在欧美不景气所造成的。对比 PS，KONAMI 的“实况 NBA”就显得有声有色，出类拔萃了。

矮子中间挑高个，“NBA ACTION 98”大概算是土星中目前唯一一个可以马马虎虎玩一会儿的篮球游戏了。但是，一定只可以“马马虎虎”地玩，这个节目是绝对认真不得的。

首先是画面非常粗糙，低解析度却没有采用光源处理，这种做法令人费解；其次是虽然采用了多边形技术，但却降低了动画的帧数，使得人物动作的跳跃感增强，非常地不自然；还有就是解说的有气无力，这大概是美版世嘉体育游戏的一大通病吧？

游戏显然是受到了 EA“NBA LIVE 98”的不少影响，因此整个界面都在向“NBA LIVE”靠拢——包括缺陷也是。不过好歹这个游戏总算也采用了真实人物，各个不同人物的特征也算明显，操作性也还算流畅，总算是一个过得去的节目。然而在一些大公司正在努力为 SS 开发全新三维游戏并成果累累的今天，世嘉自己却那么地不思进取，这多少让人感到有点失望。

——SONIC

角　色:7	原创性:——
画　面:8	难　度:7
音　乐:9	移植度:——
情　节:——	投入度:7.5
操作性:8	总评价:7.75

侏罗纪公园·失落的世界

(JURASSIC PARK · THE LOST WORLD)

机种 PS 厂商 ACCLAIM 类型 ACT 媒体 CD—ROM



美版的游戏大多有这样的通病——画面出色，游戏性欠佳。这个“失落的世界”也正是如此。

平心而论，PS 目前的多边形技术已经可以使许多玩家非常满意了。恐龙的质感、动感，背景的纵深感都非常出色，看的出来程式的制作者是下了一番心血的。游戏的模式也是现在惯用的三维场景、二维系统，比较易于玩家接受。

与 MD、SFC 的前作相同，“失落的世界”也可以在恐龙和人类两方面做选择，不同的主角具有不同的攻击方法和模式，多姿多彩的场景设计也令人叫绝。

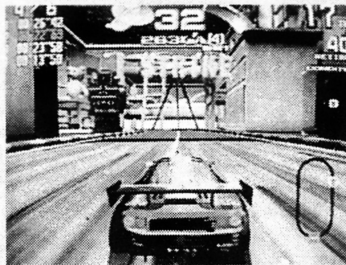
问题还是出在游戏性方面，也许欧美的玩家水平都要比亚洲的玩家高一些？反正这个游戏算是够难的了。其难度已经使人失去了进取的信心，这对于一个动作游戏来说，不能不说是非常失败的。由于手柄的不方便，更加深了操作性的问题，没有一点耐心和毅力还真的不行。

——SONIC

角　色:8	原创性:——
画　面:9	难　度:9
音　乐:8	移植度:——
情　节:——	投入度:7
操作性:8	总评价:8.17

浮云赛车(SCUD RACE)

机种 ARC 厂商 SEGA 类型 RAC 媒体 MODEL 3



也许是吸取了 MODEL 2 和土星在光源处理方面的教训，MODEL 3 基板对光影效果的追求是令人感动的。在“VF 3”中，这也许还不甚明显，但是等到这个“浮云赛车”出现在玩家眼前时，其效果之出众着实令人目瞪口呆。

明眼人一眼便可以看出来，整个节目脱胎于“DAYTONA USA”，但是比起“D”来有了长足的进步，画面细腻到了无以复加的地步：阳光在车身上的折射令人眩目；透过透明的车窗玩家可以清楚地看见车手的面部表情；而高速穿越水族馆时每一条鱼不同的神态和动作都是那么逼真和清晰！

当然，赛车游戏并不是以车手或者鱼的表情来取胜的，速度感和操作性才是取胜的关键。有着坚实基础的 AM2 这一次仍然没有使人失望。赛车风驰电掣时的感觉腾云驾雾，此时你便会明白为何起名叫做“浮云赛车”！与“DAYTONA”相比，“SCUD RACE”在速度感上显然更胜了一筹。

稍稍令人感到不足的，是赛车的撞击感不够真实。尽管使用了功能强大的 MODEL 3，但有时赛车的图形仍然会切入被撞击的车辆或背景里，这也是 AM2 赛车游戏的一贯通病。相比之下，NAMCO 的“RAGE RACER”在这方面就逼真得多。希望在“DAYTONA USA 2”中能够得到彻底的改进。

——SONIC

角　色:10	原创性:10
画　面:10	难　度:9
音　乐:10	移植度:——
情　节:——	投入度:10
操作性:10	总评价:9.86



躯……

飞影……

邪王炎杀黑龙波……

记忆中业已模糊的《幽游白书》……

出 版 说 明

本书收录《电子游戏软件》97 年 7—12 期内容，为降低成本，在不影响杂志全貌的前提下对刊物内容做了必要的删除。

A、各期封面封底全部删除；

B、黑白内文及彩页的广告全部删除；

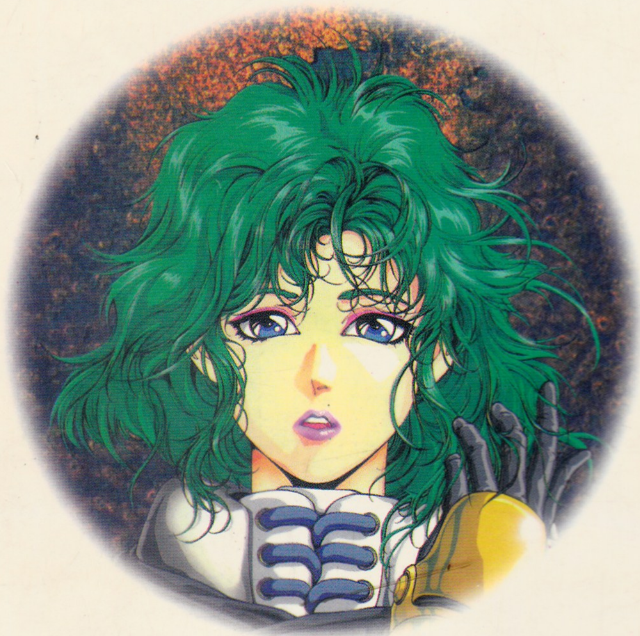
C、全书保留了各期杂志原页码，凡短缺页码者均为删除之广告，请读者明鉴。

游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC—E	NEC 8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
VB	任天堂 32 位手掌机
32X	世嘉 MD 机 32 位提升器
MD—CD	世嘉 MD 光盘机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION 游戏机
PC—FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格主机
NEO · GEO	SNK16 位主机
N · G CD Z	SNK16 位倍速光盘机
N64	任天堂 64 位主机

游戏类型缩略语

ACT	动作游戏
STG	射击游戏
FTG	格斗游戏
RPG	角色扮演游戏
S · RPG	模拟 RPG 游戏
A · RPG	动作 RPG 游戏
SLG	模拟仿真游戏
SPG	运动游戏
TAB	桌上游戏
PUZ	益智游戏
AVG	冒险游戏
ETC	其它类游戏
RAC	赛车游戏




睡神扫描





特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球